VOITA SATURN, SNES TAI PLAYSTATION!!!

SUPER POWER

NUMERO 12 1995

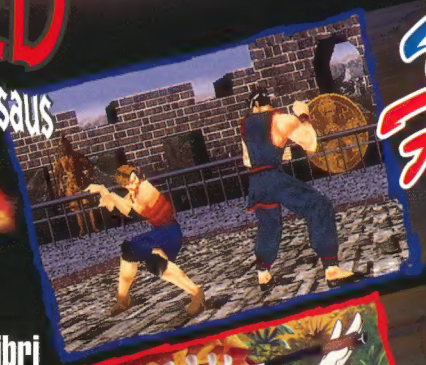
NYT VAIN 19,-

Ennakkosilmäys:

SEGA RALLY

LOADED

-Ruudinkatkuinen katsaus



Virtua Fighter 2

Kulissien takaa!

Donald Duck: Maui Mallard

Wario Land 2 • Kolibri
NBA '96 • Dark Saviour
Street Fighter Alpha
Samurai Shodown RPG
Breath of Fire 2 • Tintin
Power Sports Soccer
Wrestlemania • Garfield

PAL.VKO 9604 95012
6 414887 689946
768994-9512

VÄRIKÄS, 84-SIVUINEN SARJAKUVALEHTI

MUSTA NAAMIO

JOKA NUMEROSSA
RUNSAASTI RANKKAA
LUETTAVAA!

Bengalin viidakon "Vaeltava aave" pitää konnia kauhun vallassa nykyajan kovan rikollisuuden keskellä sekä Mustanaamion Kronikoiden tallentamissa suurissa seikkailuissa ympäri vanhan maailman!

HURJANA SEIKKAILUSEURANA
TUIMAN TOIMINNAN
ERIKOISVIERAAT:

INDIANA JONES
BLUEBERRY
TYBALT
ALBATROSSI
HERMAN STORM
RICK O'SHAY

MYSTIIKKAA:
TUNTEMATON MAAILMA

HUUMORIA:
PEKONI & MUNA

PUHELINTILAUKSET
931-243 8300

I KRONIKKA
NYT MYYNNISSÄ
LEHTIPISTEISSÄ!

Nro 12
SUPER POWER
1995

Jälleen yksi pateettinen joulupääkirjoitus...

Kun kirjoitan tätä, joulu on tulossa minkä jolkutella ehtii – joulu, jokaisen videopelifriikin mielijuhla. Joulunpyhät ovat minulle aina olleet kaikkein parasta aikaa pelaamiseen – kesällä aurinko paistaa ja on aina kiire rantsuun tai uimaan tai muuten vaan ulos. Syksyllä ja keväällä taas opiskelu tuppaa hankaloittamaan harrastustoimintaa pahemman kerran.

Jouluna taas on vain aikaa. Ja ulkona on sitä paitsi pimeää ja kylmää. Ja sitä paitsi, jos on ollut oikein kiltti, on saattanut saada Joulupukilta vaikka Street Fighterin ... tai ensimmäisen pelinsä, kuten minä joskus 80-luvun alussa.

Muistan sen jouluaaton vieläkin kuin eilisen: olin toivonut sormet ja varpaat ristissä Game & Watchia, mutta vanhukset ajattelivat että se on silkkaa roinaa eikä missään nimessä sopiva joululahja. Niinpä innokkaisiin kätösiin paketin uumenista pulpahtikin pikkuinen Nintedo-peli. Ja tosi hieno sellainen: päähenkilöinä oli Aku Ankka, Hessu ja Mikki. Ei paha!

Pelin kulku ei päätä huimannut: Aku oli ainoa hahmoista jota voi ohjata. Meininki oli sellainen, että Aku seisoi talon katolla vesiämpärin kanssa, ja minun piti saada herra Ankka heittämään ämpärin sisältö pikkuisten tulipalojen päälle, jotka hitaasti mutta uhkaavasi nousivat kohti kattoa. Mikin tehtävä oli kiikuttaa Akulle vesitäydennystä. Hessu vain istui paloautossa ja pumppasi vettä ties minne välittämättä tuon taivaallista tulipalosta. Minusta peli oli tosi hieno ja valtavan vaikea.
Silloin.

Mutta kyllä minä sitä Nintendoani pelasinkin! Meillä oli tapana avata lahjat ennen jouluillallista, ja kun piti käydä kinkun ja laatikoiden kimppuun olin niin kiihdyksissäni Ankkalinnan palokunnasta, että äidin piti piilottaa peli. Ja sittenkin kuvittelin koko aterian ajan että herneet olivat vesiämpärillisiä ja perunalaatikkokokkareet tulipaloja.

Minulla oli joku hieno johtoajatus kun aloitin tämän pääkirjoituksen, mutta nuo huumaavat hetket ekan pelini kanssa palasivat niin elävinä mieleeni, että unohdin koko ajatuksen. No, ei sillä varmaankaan niin väliä ole, pääasiahan on se, että joulu ja joulunpyhät ovat hienoa aikaa.
Toivottavasti saan joululahjaksi jonkun hyvän pelin...

ILMESTYY
11 kertaa vuodessa

JULKAISIJA
Kustannus Oy Semic,
PL 317,
33101 Tampere

TOIMITUS
Marjaana Tulosmaa,
Jukka Torvinen,
Tommi Penttilä,
Niko Airaksinen

AVUSTAJAT
Tobias Björneby,
John Carling,
TinTin,
Martin Johansson,
Mats Lundgren, Lovisa Lundström,
Martin Rundkvist,
Johan Sterner,
Patrick Söderlund,
Robert Weichbrodt

AKATEEMIKOT
Tohtori WIILI,
Dr. dr. fk. von Spitzenspieler

Toimitus ei vastaa lukijoiden pyytämättä lähettämästä postista (eikä varsinkaan puhelimessa pelikysymyksiin), mutta ottakaa yhteyttä lukijapalstoihin!

TILAAJAPALVELU
puh. 931 – 243 8300

ILMOITUSMYYNTI
Pirkko Raivio
puh. 931 – 243 8777
fax. 931 – 243 8287

PAINOPAIKKA
Algraphics Oy /
Tampereen Arpatehdas,
Tampere, Finland 1995
ISSN 1237 – 1319

Material translated or reproduced from SuperPlay are © 1995 Future Publishing Ltd, England. All rigths reserved."Super Mario Bros", "Super NES","NES" & "Game Boy" are trademarks of NOA, Inc. All trademarks and copyrights are recognized

Sisältö

SUPER POWER 12/95

6 Uutiset
Nintendo on myynyt miljardi kasettia, Sega on julkaissut Video-CD -kortin Saturnille ja Destruction Derby on lyönyt myyntiennätyksiä Englannissa.

8 Verkkosivu
Viimeisimmät katiskaan jääneet herkkupalat nettisurffailun ja TV-pelien valtamerestä.

12 Virtua Fighter 2 – kulissien takana
Virtua Fighter 2 on tulossa, ja me kävimme tutustumassa lähemmin sen sankareihin.

10 Street Fighter 2-Animated Movie
Paljon parempi kuin edellinen, näytelty filmi. Martti-san ja Topi katsoivat animen.

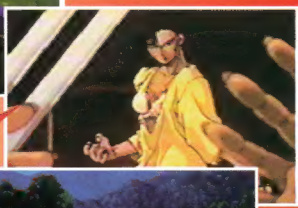
18 RPG
Secret of Mana 2 on peruutettu (snif), mutta Dark Saviour, Gun Hazard, Samurai Spirits RPG ja Breath of Fire II pelastavat päivän.

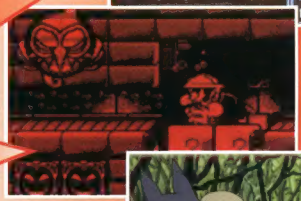
20 Ennakkosilmäys
Tarjolla tällä kertaa: Wario Land 2, Samuari Shodown III, Street Fighter Alpha, Power Sports Soccer ja Atari Kart. Ja paljon muita.

54 Manga Mania
Haiao Miiazaki, yksi Martti-sanin idoleista on tämän kerran manga-liturgian aiheena.

56 Doom-opas
Peliopas kuuluisan splatterin ensimmäiselle puoliskolle.

75 Lukijatutkimus
Kerro mielipiteesi Super Powerista ja voita arvonnassa palkinto!





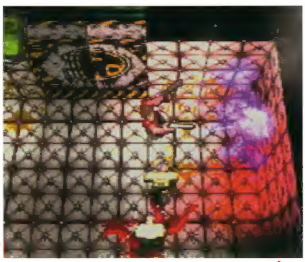
SNES

FIFA '96	34
NBA Live '96	37
Secret of Evermore	32
Tintin i Tibet	26
Waterworld	44

NINTENDO

GAME BOY

Defender/Joust	53
Galaga/Galaxian	52



SEGA

SATURN

Clockwork Knight 2 48
Myst 46

32X

Kolibri 40

MEGA DRIVE

Donald Duck - Maui Mallard 30
FIFA '96 34
Garfield 50

SONY

PLAYSTATION

Loaded 28
Goal Storm 36
Extreme Sports 42

Miljardi Nintendo-peliä

Ultran jatkuvista myöhästelyistä huolimatta Nintendo on kuitenkin yhä maailman suurin TV-peliyhtiö. Pari viikkoa sitten he paljastivat, että vuonna 1983 tapahtuneen NES-konsolin julkistuksen jälkeen he ovat myyneet yhteensä miljardi pelikasettia. Se tarkoittaa heidän myyneen kolme peliä sekunnissa viimeisten kahdentoista vuoden aikana. Myydyt 1.000.000.000 peliä jakautuvat niin, että suunnilleen puolet kaseteista on NES-pelejä ja neljännekset SNES- ja Game Boy -pelejä. 44 prosenttia niistä on myyty Japanissa, 42 prosenttia USA:ssa ja 14 prosenttia muualla maailmassa. Vierekkäin aseteltuina kasetit ylttäisivät maapallon ympäri kaksi ja puoli kertaa.

Elokuvia Saturnilla

Paljon puhuttu Saturnin VideoCD-kortti on nyt saatavilla Euroopassakin. Kortin avulla Saturnin omistajat voivat katsella videoita CD-levyltä ja leikata niitä uudelleen. Viimeisimpien Englannissa julkaistujen nimikkeiden joukosta löytyvät mm. Akira, Street Fighter – Animated Movie ja Oasis – Live by the Sea, kaikki toimituksen eri jäsenten mielenkiinnon kohteita. Kortin hinnaksi tulee demo-CD:n kanssa noin 1500,-

Sony ja Sega yhteistyöhön?

Nihon Keizai Shimbun -lehden mukaan viisi tunnettua japanilaista pelitaloa on keskustellut yhteistyöstä. Tarkoituksena on aloittaa konsolipelien oma tietoverkko. Suunnitelman takaa löytyy sellaisia suurnimiä kuin Sega, Sony, JVC, Yamaha ja Nippon.

M2 on myyty

3DO on pitkään pitänyt meteliä omasta 64-bittisestään, mutta yks kaks he ovatkin myyneet M2-tekniikan ja samalla oman tulevaisuutensa. Japanilainen elektroniikkajätti Matsushita pulitti oikeuksista 100 miljoonaa dollaria. Saa nähdä, miten he onnistuvat siinä, missä 3DO ei onnistunut.

Destruction Derby rikkoo ennätyksiä

Psygnosiksen Destruction Derby on Britannian kaikkien aikojen nopeimmin myyvä CD-peli. Se kiilasi viikon myydyimpien pelien kärkeen oltuaan myynnissä vain yhden päivän!

Nomad ja Neptune historiaa

Sega Europe on päättänyt panostaa kaikkensa Saturniin, mikä tarkoittaa sitä, että kaksi muuta uutuutta ei pääse Eurooppaan milloinkaan. Kannettava Mega Drive Nomad ja 32X/Mega Drive -paketti Neptune jäävät meillä julkaisematta. Harmaatuojilta Nomad varmaankin löytyy lähiaikoina, koska sen julkaisu USA:ssa tapahtuu suunnitelmien mukaan. Kuvan mukaisia Neptun-koneita

sitävastoin ei tulla valmistamaan.

Virtua Fighter 3

Fighting Vipersin myötä Segan seuraava jättiprojekti Virtua Fighter 3 siirtyy myöhemminvuonna 1996 julkaistavaksi. Huhujen mukaan peli on toisaalta jo jakelussa kotimaassaan. AM2 on ottanut huomioon edellisistä osista saamansa palautteen ja tekee parhaansa pelaajien tahdon toteuttamiseksi. Tällä hetkellä he tutkivat mahdollisuutta luoda uusi yhdistelmäsysteemi. Puhetta on ollut kuulemma myös siitä, että pelistä löytyisi esineitä, joita voisi poimia ylös ja käyttää aseena. Sega julkaisee myös kahdeksan uutta Virtua Fighter CG Portrait -levyä, joilta löytyy kuvia Virtua Fighter kakkosen taistelijoista ja musiikkia levyltä Virtua Fighter Image, joka julkaistaan lähiaikoina.

Saturn online

SEGA SATURN™

Sega ja Fujitsu ovat iskeneet viisaat päänsä yhteen luodakseen Japaniin Saturn-verkon, johon kotitaloudet voivat kytkeä koneensa. Järjestelmä käynnistyy maaliskuussa 1996, ja linjapelejä suunnitellaan jo täyttä päätä. Eurooppalaisesta vastineesta ei ole tavalliseen tapaan minkäänlaisia suunnitelmia.

Wipeout - the album

Englannissa julkaistaan piakkoin albumillinen Wipeout-musiikkia. Mukana on varsinaisen pelimusiikin lisäksi kaahailun innoittamia biisejä sellaisilta nimiltä kuin Chemical Brothers, Prodidgy, New Order, Manic Street Preachers ja Shamen.

Acclaim kasvaa lisää

Viime kuussa paljastimme, että Acclaim nielaisi Probe- ja Sculptured -pelitalot. Nyt he ovat saaneet päätökseen neuvottelut japanilaisen Taito-yhtiön kanssa. Neuvottelujen aiheen aoli yhtiön konsoli- ja kolikkopelit. Vuodenvaihteessa Acclaim julkaisee Taiton 32-bittispelit Jupiter Strike ja Galactic Attack. Myöhemmässä vaiheessa yhteistyön tarkoituksena on valikoida parhaat kolikkopelit lännessä konsoleille julkaistaviksi.

PlayStation käy kaupaksi

Sonyn tykkikonetta myytiin sen englanninjulkaisun jälkeen 30.000 kappaletta kymmenessä päivässä! Miten Segan videokortti vaikuttaa tilanteeseen, se nähdään lähitulevaisuudessa.PlayStationin maahantuoja suomessa on muuten COMPUTER 2000 (90-887 331).

Ultran ohjain paljastettu

Ultran ohjain on paljastunut kolmikahvaiseksi, niin kuin internetissä levinneissä kuvissa pari kuukautta sitten jo näkyikin. Vasemmanpuolimmaisessa kahvassa on ristiohjain ja oikeanpuolimmaisessa kuusi nappia. Eniten mielenkiintoa herättää kuitenkin se, että keskimmäisessä kahvassa on analoginen ohjaustatti. Millaisissa peleissä sitä tullaan käyttämään, sitä ei vielä ole paljastettu. Ultrasta lisää ensi numerossa.

Action Replay - vielä kerran

Brittiläinen Datel ei luovu Pro Action Replayn kehittelystä vain siksi, että uudet koneet ovat CD-pohjaisia. He esittelivät juuri uuden Saturnin cartridge-porttiin asetettavan prototyypin, ja huhujen mukaan PlayStationkin saa oman Action Replaynsa lähiaikoina.

Quake Ultralle

Id Software on huhujen mukaan tekemässä Ultra-versiota Quakesta. Kyseessä on Doom-tyylinen peli, suurimpana erona se, että Quakessa maailma koostuu polygoneista siinä missä Doom oli bittikarttagrafiikkaa.

Sega ja PC

Segan pelit siirtyvät PC-ympäristöön. Ensimmäisten klassikkojen konvertoiminen on täydessä vauhdissa. PC:lle pääsevät ensimmäisinä Mega Driven ja Mega CD:n pelit Ecco the Dolphin, Comix Zone ja Tomcat Alley. Niiden pelaamiseen tarvitaan kuitenkin vähintään Pentium. Saturn-pelejä pelatakseen täytyy tietokoneen omistajan ostaa 3D-kiihdytinkortti. Sen jälkeen tarjolla on Virtua Fighter Remix ja Panzer Dragoon.

Virtual Boy halpeni

Nintendo USA on laskenut Virtual Boyn hintaa 20 dollaria saadakseen konetta paremmin kaupaksi. Sen lisäksi vrtuaalipojalle ilmestyi viisi uutta peliä: Mario Clash, Wario Land 2, Golf, Panic Bomber ja Vertical Force.

E3 jatkaa

Electronic Entertainment Expon (E3) suosio on poikinut suunnitelmia järjestää vastaavat messut Tokiossa, Etelä-Amerikassa, Euroopassa ja Singaporessa. Ensi keväänä messut kuitenkin järjestetään jälleen Los Angelesissa.

VERKON VANKINA

Syysmyrsky verkossa!

Internetissä on puhaltanut viime aikoina oikea pelimyrsky. Syynä on Squaren päätös olla kääntämättä Secret of Mana 2 -roolipeliä englanniksi. Käytännössä se tarkoittaa sitä, ettei peliä kannata odottaa PAL- eikä edes USA-versiona.

Uudet käännösprojektit aiheuttavat aina jonkinasteista kohua netissä. Tällä kertaa keskustelun tasoa nosti englantilaisen Super Playn toimittajan Zy Nicholsonin ilmestyminen puolustamaan Squaren väitteitä läntisten pelimarkkinoiden roolipeliymmärtämättömyydestä.

Harvoin, jos koskaan, peliyhtiöt näkyvät keskusteluryhmissä, vaikka ilmeisesti he kuitenkin seuraavat tarkoin keskustelua omien peliensä osalta. Nicholsonin puheenvuoro sai Squarenkin ulos kuorestaan kiittämään tätä julkisesti. Ted Woolsey, Squaren käännösvastaava ja markkinointijohtaja, sanoi: "Muistakaa, että me olemme teidän puolellanne. Toivoisin, että jokainen Squaren peli julkaistaisiin USA:ssa!"

Loppujen lopuksi kyseessä on Squaren japanilaisen emoyhtiön laskelmista, joiden mukaan pelin kääntäminen englanniksi tulisi liian kalliiksi. Mitään yksityiskohtia noista laskelmista ei ole julkisuuteen annettu, mikä laittaakin epäilemään, että Squarella on hypätty ennenaikaisiin johtopäätöksiin. Square on maailman johtava RPG-pelitalo, mutta yhtiön johto tuntuu ylenkatsovan muun maailman roolipelaajia. Jos he voittoja haluavat maksimoida, niin ehkäpä heidän olisi syytä siirtyä tasoloikkien pariin...

Amerikan Square haluaa luonnollisesti saada pelin omille markkinoilleen. He tuntuvat vielä kuunteleven asiakkaitaan ja heillä nyt on ainakin suora linja päämajaan Japaniin, joten siitä vain lähettämään heille rohkaisupostia osoitteeseen: squares@aol.com.

Muita puheenaiheita on ollut Nintendon huhuttu yksinoikeus Lucas Artsin yksinoikeuteen peliin Shadows of the Empire, joka ilmestyisi ainoastaan Ultralle (kyseessä on Empire Strikes Back ja Return of the Jedi -elokuvien väliin sijoittuva tarina). Juttua on riittänyt myös ensimmäisestä kuvasta Ultran ohjaimesta. "Lepakkobumerangi" kuvaa laitetta kyllä kohtuullisen hyvin...

Meille on tullut lisää kysymyksiä pelivalmistajien osoitteista. Kieltämättä ajan hermolla pysykin parhaiten menemällä tiedon alkulähteelle. Yhtiöt laittavat sivuilleen ajankohtaista tietoa ja joskus jopa kuvia tulevista peleistään.

Tästä listasta on hyvä aloittaa:

3DO: <http://www.3do.com/>
Activision: <http://www.activision.com/>
Electronic Arts: <http://www.ea.com>
Interplay: <http://www.interplay.com/>
Konami: <http://www.konami.com>
Nintendo: <http://www.nintendo.com/>
Ocean: <http://199.4.94.16/ocean/>
Philips Media: <http://spider.media.philips.com/>
Sony-Playstation: <http://www1.sony.co.jp:80/InfoPlaza/SME/PlayStation/>
Sega: <http://www.segaoa.com/>
Spectrum Holobyte: <http://www.microprose.com/>
Square: <http://www.spin.ad.jp/square/>
Virgin: <http://www.vie.com/>

Tässä muita visiitin arvoisia saitteja, ensimmäisen Squaren epävirallinen kotisivu:

<http://freedom.nmsu.edu/~jlillibr/ff3/> (uusi ja parannettu sivu)
Jaguar: <http://www.hyperimage.com>
Super Game Boy: <http://reality.sgi.com/employees/portuesi_esd/sgb.html>
Game Genie: <http://www.power.net/users/scooley/gg/gg.htm>
Killer Instinct: <http://tdg.uoguelph.ca/dm-cgi/ki.html>

Interplayn kotisivu on esimerkillinen. Näyttäähän se hieman kokoonheitetyltä, mutta faneille siellä on tarjolla kaikkea mahdollista. Hyvä idea on myös Interplayn saitista löytyvä sivu, jossa on lisää linkkejä tutustumisen arvoisille sivuille.

Namcon luonakin kannattaa vierailla: <http://www.namco.com/>, vaikka tätä kirjoitettaessa heidän serverinsä olikin vielä rakennusvaiheessa. Kiinnostavimpia sivuja Namcolla ovat ne, joissa pääsee ennakkosilmäilemään heidän tulevia pelejään. Esimerkiksi komeasta Starblade Alphasta (julkaistaan PlayStationille tammikuussa) löytyy paljon kuvia.

Meille on tullut myös kysymyksiä FAQ-listoista, sekä pyyntöjä saada henkilökohtaista opastusta johonkin peliongelmaan. Kaikki meille lähettämänne sähköposti saa saman kohtelun kuin etanapostikin, eli henkilökohtaisia vastauksia emme voi millään valitettavasti kysyjille toimittaa. Sen sijaan osoitamme kyberneettisen sormemme osoitteeseen: <ftp.netcom.com:/pub/vi/vidgames/faqs>. Sieltä pitäisi löytyä vastaukset kaikkiin mahdollisiin peliongelmiin. Chrono Triggeristä kyselleille löytyy tavaraa osoitteesta: <ftp://ftp.speed.net/SpeedGate/ nhang/ctfaq.txt>.

Kuukauden sitaatti tulee uutisryhmistä. Kaikkien roolipelien tapaan myös Chrono Triggeristä yritetään löytää salaisuuksia, joita siellä ei ole. Jo jonkin aikaa on ollut käynnissä Punaisen kiven etsintä. Eräs intoilija oli jo varma siitä, että hän oli löytänyt kauan kaivatun musan. Mutta miten hänen vaivansa palkittiinkaan? Tylysti: "That was not the red rock, it was the gold rock you idiot!!!"

aktope@uta.fi

Parhaat Pelit

NIKO	YOSHI'S ISLAND - SNES — Shigerun Ultraa odotellessa.
	VIRTUA FIGHTER 2 - SATURN — Segan hauskin peli sitten ykkösosan.
	TEKKEN - PLAYSTATION — Ykkönen. Edelleen. Ainä.
	INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE - SNES — Kaikkien aikojen paras jalkapallopeli.
	WIPEOUT - PLAYSTATION — Vauhti on vaaratonta.
JOONAS	DESTRUCTION DERBY - PS — Aina yhtä hauskaa runtata naapurin kaara.
	LOADED - PS — Terapiapelien verinen kosto.
	TINTIN - SNES — Yhtä hienoa kuin Hergen piirtämänä.
	VIRTUA FIGHTER - SATURN — Pitää pintansa!
	TETRIS - GB — Game Boylle ei ole tullut mitään ihmeellistä viime aikoina.
TOMMI	JUMPING FLASH - PLAYSTATION— Hyvästi Mario.
	SEGA RALLY - KOLIKKOPELI — Meikää ei diskata rallikisoissa.
	YOSHI'S ISLAND - SNES — Tervetuloa takaisin, Mario.
	WIPEOUT - PLAYSTATION — Niko vielä tiputetaan rataennätyksen haltijan paikalta.
	LOADED - PLAYSTATION — Jos Niko ei suostu väistymään Wipeoutissa...

marras- / joulukuu '95

Tähän listaan on koottu kaikki viime aikoina Pohjoimaissa julkaistut ja julkaistavat pelit. Plussalla merkityt ovat sulkeutuneet suosiomme, miinuksella merkittyjä kannattaa välttää.

NIMI:	JULKAISIJA:	LUONNE:	AIKA:	
Super NES				
Super Mario World 2 —Yoshi's Island	Nintendo	Tasoloikka	loka	+
NHL '96	EA	Urheilu	loka	
Doom	Ocean	Toiminta	loka	-
The Mask	THQ	Tasoloikka	loka	
Mortal Kombat 3	Acclaim	Beat 'em up	loka+	
World Masters Golf	Virgin	Urheilu	marras	
FIFA '96	EA	Urheilu	marras	
NBA Live '96	EA	Urheilu	marras	
Theme Park	Ocean	Strategia	marras	+
Waterworld	Ocean		joulu	
Tintin i Tibet	Infogrames	Seikkailu	joulu	+
John Madden '96	EA	Urheilu	joulu	
Donkey Kong Country 2	Nintendo	Tasoloikka	joulu	+
Spiderman — Separation Anx.	Acclaim	Toiminta	joulu	
Game Boy				
Asteroids/Missile Command	Nintendo	Kultti	loka	
Earthworm Jim	Virgin	Tasoloikka	marras	
Mickey Mouse	Nintendo	Tasoloikka	marras	
Street Fighter II	Nintendo	Beat 'em up	marras	
Centipede/Millipede	Nintendo	Kultti	marras	-
FIFA '96	THQ	Urheilu	marras	
Mortal Kombat 3	Acclaim	Beat 'em up	joulu	
Galaga/Galaxian	Nintendo	Kultti	joulu	
Killer Instinct	Nintendo	Beat 'em up	joulu	
Super Return of the Jedi	THQ	Toiminta	joulu	
Defender/Joust	Nintendo	Kultti	joulu	
Saturn				
Virtua Fighter Remix	Sega	Beat 'em up	loka	+
Myst	Acclaim	Seikkailu	loka	
Clockwork Knight 2	Sega	Tasoloikka	loka	
Mansions of Hidden Souls			marras	
Rayman	UBI	Tasoloikka	marras	
Theme Park	EA	Strategia	marras	+
World Series Baseball	Sega	Urheilu	marras	
Sim City 2000	Sega	Strategia	joulu	
JVC Boxing	JVC	Urheilujoulu		
Thunderhawk 2		Toiminta	joulu	
World Cup Golf		Urheilu	joulu	
Virtua Cop (+valopistooli)	Sega	Toiminta	joulu	
Mega Drive				
Comix Zone	Sega	Toiminta	loka	
Marsupilami	Sega	Ongelma	loka	
Micro Machines '96	Codemasters	Racing	loka	
FIFA '96	EA	Urheilu	marras	
NBA Live '96	EA	Urheilu	marras	
John Madden '96	EA	Urheilu	marras	
Vectorman	Sega	Tasoloikka	marras	
PGA Tour Golf '96	EA	Urheilu	marras	
Phantasy Star IV	Sega	RPG	joulu	+
Elitserien '96	EA	Urheilu	joulu	
Garfield	Sega	Tasoloikka	joulu	
Donald Duck - Maui Mallard	Sega	Tasoloikka	joulu	+
Mega CD				
Wirehead	Sega	joulu		
32X				
Virtua Fighter	Sega	Beat 'em up	marras	+
Kolibri	Sega	Seikkailu	marras	
Darxide	Sega		joulu	
X-Men	Sega	Toiminta	joulu	
PlayStation				
Discworld	Psygnosis	Seikkailu	loka	
Destruction Derby	Psygnosis	Kilpa-ajo	loka	
Rayman	UBI	Tasoloikka	marras	
Mortal Kombat 3	Sony	Beat 'em up	marras	+
WWF Wrestlemania	Acclaim	Beat 'em up	marras	
Worms	Ocean	Ongelma	marras	
Power Serve	Ocean	Urheilu	marras	
Int. Championship Soccer	Ocean	Urheilu	marras	
Tekken	Namco	Beat 'em up	marras	+
Viewpoint Enhanced	EA	Shoot 'em up	marras	
ESPN Extreme Games	Sony	Urheilu	joulu	
Assault Rigs	Sony	Toiminta	joulu	
Goal Storm	Konami	Urheilu	joulu	
Loaded	Gremlin	Toiminta	joulu	
Revolution X	Acclaim	Toiminta	joulu	
Jupiter Strike	Acclaim	Shoot 'em up	joulu	
Ultimate Parodius	Konami	Shoot 'em up	joulu	
X-Com	Microprose	Seikkailu	joulu	
Warhawk	Namco	Toiminta	joulu	
True Pinball	Ocean	Flipperi	joulu	
PGA Tour Golf '96	EA	Urheilu	joulu	
Theme Park	EA	Strategia	joulu	+
Shockwave Assault	EA		joulu	
Hi Octane	EA		joulu	

Lista päivitetty 13. 11. 1995. Päivämäärät saattavat muuttua meistä riippumatta.

Street Fighter II – Animated Movie

Street Fighter – The Movie oli niin kaamea esitys, että sen ohjaajalle pitäisi antaa kunnon Dragon Punch. Miltä sitten näyttää piirretty versio, jossa Hadoken on Hadoken ja hahmot seuraavat alkuperäisen pelin esikuvaa?

Bisonin Shadow Clan on pysynyt ase- ja huumesalakuljetuksen avulla toiminnassa jo vuosia. Klaanin päämaja sijaitsee korkealla vuorenrinteellä. Sieltä käsin Bison hallitsee yhtä maailman mahtavimmista rikollissyndikaateista. Sagat, Vega, Cammy ja Balrog ovat liittyneet jo joukkoon, mutta Bison tahtoo voimistaa asemiaan lisää ja etsii siksi maailman parhaita kamppailijoita, joita voisi aivopestä liittymään klaaniinsa. Hän rakentaa pienen robottiarmeijan etsimään uusia kykyjä. Vuoronperään kaikki maailman parhaat taistelijat arvioidaan. Bison keksii, että Ken ja Ryu ovat maailman parhaat nyrkinheiluttajat, ja pian hän on kaverusten kintereillä.

Samaan aikaan, toisella puolella maailmaa, Interpol onnistuu Chun Lin avulla pysäyttämään Bisonin käskystä murhaa suunnittelevan Cammyn. Cammyn kuulusteluissa Bisonin kaameat suunnitelmat paljastuvat, ja Chun Lin uuden ystävän, Guilen, kanssa lähdetään Bisoninmetsästykseen. Bison puolestaan lähettää Vegan eliminoimaan Chun Lin, mistä seurauksena on yhteenotto Chun Lin kodissa. Chun Li voittaa, mutta haavoittuu niin pahasti, että Guile joutuu jatkamaan tehtävää yksin.

Super Street Fighter II:n kaikki 16 taistelijaa ovat tietenkin mukana piirretyssä filmissäkin. Katsoja pääsee seuraamaan heidän arkeaan maailman eri puolilla. Esimerkiksi Dee Jay työskentelee DJ:nä ja portsarina amerikkalaisessa yökerhossa, Blanka ja Zangief tappelevat rikkaiden liikemiesten huviksi Las Vegasissa ja Dalhsim rähisee Hondan kanssa Intiassa.

Näiden välijaksojen kanssa samaan aikaan filmin varsinainen tarina alkaa muistuttaa enemmän ja enemmän kolmiodraamaa. Ken pyörii Seattlessa tyttöystävänsä kanssa samaan aikaan kun Ryu käy Thaimaassa, Intiassa ja Japanissa treenaamassa kivenkovissa harjoituksissa. Kumpikaan ei tiedä, että Bisonin klaani seuraa heidän jokaista askeltaan, juuri kuten Guile ja Interpol seuraavat klaania. Jännitys tiivistyy...

Street Fighter – Animated Movien on ohjannut Gisaburo Sugii (joka oli yksi tuottajista tarinassa Tale of Genji / Touch). Hahmot on suunnitellut itse Shuko Murase (Gundam). Täytyy myöntää Murasen tehneen upeaa työtä Street Fighterien persoonallisuuksien parissa. Shugii ja Murase ovat myös tuottaneet japanilaisen TV-sarjan Street Fighter II V.

Street Fighters

Ensimmäinen Street Fighter -peli ilmestyi kahdeksan vuotta sitten. Sille on ilmestynyt melkoisesti jatko-osia ja päivityksiä. Tässä koko lista:

1987

Street Fighter	Arkad

1988

Fighting Street	PC Engine

1991

Street Fighter II	Arkad

1992

Street Fighter II - Champion Edition	Arkad
Street Fighter II	SNES
Street Fighter II Turbo	Arkad
Street Fighter II - Special Champion Edition	Mega

1993

Street Fighter II Turbo	SNES
Street Fighter II - Champion Edition	PC Engine
Super Street Fighter II	Arkad

1994

Super Street Fighter II Turbo	Arkad
Super Street Fighter II	SNES/Mega
Super Street Fighter II Turbo	3DO

1995

Street Fighter - The Movie	Arkad
Street Fighter Alpha	Arkad
Street Fighter - The Movie	Saturn/PlayStation

Tulossa...

Street Fighter Alpha	Saturn/PlayStation
Street Fighter II - Animated Movie	Arkad/Saturn/PlayStation
Street Fighter III	?

Minä olen aina ollut sitä mieltä, että TV-pelien ei pitäisi yrittää pohjautua todellisuuteen, ja siksi inhoankin näyteltyjä peleihin perustuvia elokuvia yhtä paljon kuin Full Motion Videota. Huonon toteutuksen lisäksi se oli toinen syy siihen, että nukahdin puolessa välissä Street Fighter – The Movie -floppia. Sitäpaitsi amerikkalaiset tuottajat olivat nostaneet Cammyn ja Guilen pääosiin ja melkein unohtaneet pelin oikeat sankarit, Kenin ja Ryun. Paha virhe!

Sen sijaan peliin perustuvat piirretyt filmit voivat olla vaikka kuinka hauskoja. Street Fighter – The Animated Movie on hyvä esimerkki siitä, miltaisia TV-pelifilmien pitäisi ollakin. Koko elokuva on kuin pitkä intro peliin, ja kaikki hahmot saavat arvoisensa esittelyn. Kaikki 98 minuuttia ovat piukassa toimintaa ja seikkailuja. Kaikki ei ole kuitenkaan pelkkää tappelua, sekaan on ujutettu myös tunteellisia pikku tarinoita esimerkiksi Guilen salaisesta rakastumisesta Chun Lihin. Yksi tarinoista on se, kun aivopesty Ken lähtee Ryuta tappamaan, mutta näkee tämän päässä punaisen nauhan, jonka hän on itse Ryulle antanut. Kenin muisti palaa, ja ystävykset lähtevät yhdessä Bisonin kimppuun.

Ainoa ongelma on se, että beat 'em up ei taida olla kaikkein paras pelilaji elokuvan malliksi, koska silloin mukaan tulee suuri määrä taisteluja. Sen lisäksi minua häiritsi grunge-musa ja se, etten enää milloinkaan voi pelata Kenillä, koska Ryu osoittautui filmissä paljon kovemmaksi luuksi.

Topi

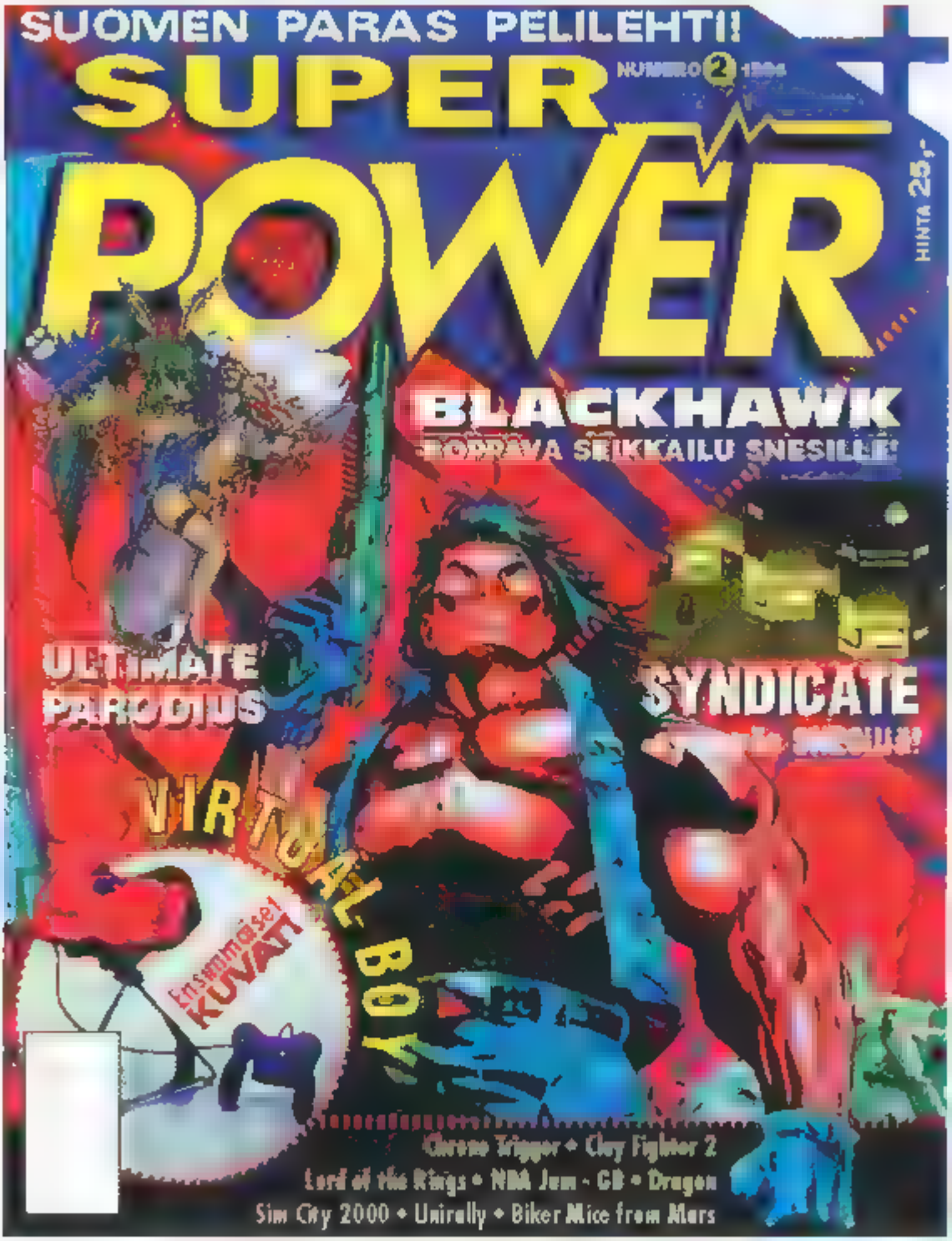
Jotkut asiat toimivat paremmin piirretyssä versiossa kuin näytellyssä elokuvassa, siitä Street Fighter on loistava esimerkki. Amerikkalaisten näyttelijöiden yritys astua japanilaisten suosikkitaistelijoidemme nahkoihin ei oikein onnistunut. Näytellyn elokuvan koko perusajatus oli vähintäänkin naurettava.

Street Fighter II – Animated Movie sisältääkin sitten kaiken, mitä näytellystä filkasta jäi puuttumaan: kovaksikeitetty tarina, brutaalit toimintaosuudet ja toimiva käsikirjoitus. Nuo ainekset liittyvät saumattomasti toisiinsa ja tekevät tästä animesta yhden lajinsa parhaista edustajista.

Tämä piirretty on täydellinen johdatus mangaan niille, jotka pitävät pelistä, mutteivät ole vielä tutustuneet japanilaisiin animaatioelokuviin. Näin pelielokuvat pitääkin tehdä, ilman amerikkalaisia vaikutteita ja veteliä toimintajaksoja, jotka eivät vakuuta ketään.

Martti-san

TILAA NYT



6 numeroa 99,-

TILAUSKORTTI

Semic maksaa posti-maksun

☐ **KYLLÄ TILAAN SUPER POWER-LEHDEN 6 numeroa tarjous-hintaan 99,-**

Tilaajan sukunimi
Etunimi Ikä
Lahiosoite
Postinumero ja -toimipaikka Puh
Allekirjoitus (huoltajan, mikäli tilaaja on alle 18 v)

400 479

semic

Vastauslähetys
Sopimus 33100/10
33003 TAMPERE

Virtua Fighter 2

Kaikissa tappelupeleissä yksi tärkeimpiä asioita tuntuu olevan jokaisen hahmon veriryhmän ja suosikkielokuvan tunteminen. Virtua Fighterissa Sega on astunut vielä askelen pitemmälle ja antanut jokaiselle hahmolle oman elämän.

Sega of Japan on päättänyt, että Virtua Fighter 2 julkaistaan sikäläisille joulumarkkinoille. Se tarkoittaa sitä, että jenkki- ja eurooppa-versiot ilmestyvät ensi vuoden alkupuolella ja arvostelu pelistä tulee Super Powerin numeroon 1 tai 2. Mutta jo nyt käymme piipahtamassa kulissien takana tutustumassa pelin kymmeneen taistelijaan.

Syntymäaika: 23. 9. 1968
Kotimaa: Japani
Pituus: 180 cm
Paino: 79 kg
Ammatti: Kung Fun opettaja
Harrastukset: Kung Fu

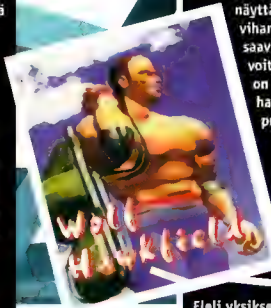
Toisen maailmansodan aikana Japanin armeija loi uuden taistelutekniikan nimeltä Hakkyoku-ken. Yksi sen kehittäjistä oli Akiran isä, joten Akira on oppinut tekniikan paremmin kuin kukaan muu. Valitettavasti Akira oli hiukan liian innokas ensimmäisissä World Fighting -kisoissa (Virtua Fighter 1), mutta omasta mielestään hän on oppinut paljon sitten viime kerran ja on valmis voittoon. Kagen aiheuttaman nöyryytyksen jälkeen Akira haluaa päästä saattamaan puntit tasoihin.

Syntymäpäivä: 17. 5. 1975
Kotimaa: Hong Kong
Pituus: 166 cm
Paino: 49 kg
Ammatti: Filmitähti
Harrastukset: Tanssi

Pai aloitti harjoittelun jo nuorena isänsä Laun johdolla. Kun Lau huomasi tyttärensä voimien ja taitojen kehittyneen omiensa tasolle, syntyi epämiellyttävä perheriita, jonka johdosta Pai karkasi kotoa 16-vuotiaana. Myöhemmin hänestä tuli menestyvä toimintafilmien sankaritar. Kuultuaan Laun järjestävän WF-kisat, Pai päätti osallistua niihin päästäkseen lyömään isänsä. Ikävästi hän joutui huomaamaan olevansa vielä liian heikko, mutta sen jälkeen hän on opetellut uusia tekniikoita ja on nyt isänsä pahin uhkaaja.

Syntymäaika: 2. 8. 1940
Kotimaa: Kiina
Pituus: 172 cm
Paino 77 cm
Ammatti: Kokki
Harrastukset: Runous

Pain isä Lau on voittanut koko joukon arvostettuja palkintoja keittotaidoillaan. Samaan aikaan hän on tullut kuuluisaksi omalla taistelutyylillään, Koen-kenillä, jota hän on opettanut nuoremmilleen kotimaassaan. Ikävä kyllä hän tuntuu välittävän enemmän WF-kisoista kuin tyttärestään, mikä näyttää johtavan ikuiseen vihanpitoon heidän välillään. Lau saavutti yhden tavoitteensa voittaessaan ensimmäiset kisat, ja on mestaruuttaan puolustaakseen harjoitellut vuorilla viimeiset puoli vuotta.



Syntymäaika: 8. 2. 1966
Kotimaa: Kanada
Pituus: 181 cm
Paino: 110 kg
Ammatti: Painija
Harrastukset: Karaoke

Eleli yksikseen Kanadan tundralla, kunnes amerikkalainen wrestling-kykyjenetsijä keksi hänet. Leppoisa luonne, mutta kehään noustuaan ei lopeta ennen kuin on tehnyt kaikista vastustajistaan jauhelihaa. Vapaapainijana menestymisestään huolimatta hän on kaivannut kovempaa vastusta ja etsii sitä nyt WF-turnauksesta. Akira antoi hänelle kunnolla selkään heidän viime tapaamisellaan, mutta tulevassa ottelussa painija aikoo kostaa.

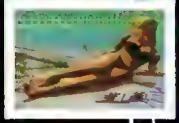
Syntymäaika: 20. 2. 1957
Kotimaa: Australia
Pituus: 183 cm
Paino: 111 kg
Ammatti: Kalastaja
Harrastukset: Reggae-musiikki

Itsepäinen Jeffry on maansa taitavin ja kuuluisin kalastaja. Mutta yksi eväkäs häneltä on päässyt karkuun: kahdeksanmetrinen ihmissyöjähai, joka on

KULISSIEN TAKANA

pitänyt hänen kotikyläänsä pelon vallassa jo vuosia. Yrittäessään pyydystää haita Jeffry haavoittui vakavasti. Hän menetti veneensä, mutta jäi kuitenkin henkiin. Nyt hän suunnittelee voittavansa turnauksen, jotta saisi rohkeutensa takaisin ja voisi jatkaa jättihain metsästystä.

Syntymäpäivä: 4. 7. 1973
Kotimaa: USA
Pituus: 173 cm
Paino: 55 kg
Ammatti: Opiskelija
Harrastukset: Laskuvarjohypyt



Sarah on Jackyn veli ja Bryantin perheen vanhin tytär. Hänen uteliaisuutensa vie hänet usein vaikeuksiin. Tutkiessaan Jackyn autoonnettomuutta hän joutui salaperäisen terroristijoukon kidnappaamaksi. Terroristit hypnotisoivat hänet ja treenasivat häntä pari vuotta, jotta hän voisi osallistua uusiin WF-kisoihin ja voittaa isoveljensä.

Syntymäaika: 6. 7. 1971
Kotimaa: Japani
Pituus: 178 cm
Paino: 66 kg
Ammatti: Ninja

Kage syntyi pienessä japanilaisessa Hagakuren kylässä. Nuorena Kage joutui kokemaan äitinsä kidnappauksen ja isänsä murhan sekä koko kylän tuhon salaperäisen klaanin kynsissä. Kage vannoi kostavansa, mutta ensimmäinen yritys epäonnistui. Myöhemmin hän on oppinut paljon. Kage aikoo tehdä turnauksessa vastustajistaan selvää jälkeä, etsiä klaanin ja tuhota heidät.

Syntymäpäivä: 28. 8. 1970
Kotimaa: USA
Pituus: 182 cm
Paino: 75 kg
Ammatti: Indy-ajaja
Harrastukset: Kehonrakennus

Jacky on Sarahin veli ja Bryantin perheen esikoinen. Hän osaa taistella yhtä hienosti kuin ajaa autoakin.

Vuoden 1990 onnettomuudessa hän haavoittui kuitenkin pahasti, sekä fyysisesti että psyykkisesti. Saatuaan myöhemmin tietää, että onnettomuus oli terroristijoukon järjestämä, hän oli vähällä murtua uudelleen. Jacky päätti etsiä terroristit, ja vaikkei heitä olekaan vielä löytänyt, niin WF-turnauksessa hän aikoo pelastaa sisarensa ja etsiä pahantekijät.

Syntymäaika: 2. 1. 1912
Kotimaa: Kiina
Pituus: 164 cm
Paino: 63 kg
Ammatti: Lääkäri
Harrastukset: Yrttien keräily

WF-turnauksen vanhin osanottaja. Hän on harjoitellut eri taistelutyylejä pitkään ja opettanutkin niitä, mutta WF-kisoista hän kuuli vasta pari vuotta sitten. Sen jälkeen hän on usein päissään uhonnut käyvänsä tekemässä räkänokista selvää – hänen ystävänsä toppuutteluyrityksistä huolimatta.
Vanhus on kuitenkin päättänyt osallistua turnaukseen, eikä kukaan ole onnistunut kääntämään hänen päätään.

Syntymäaika: 2[illegible]. 12. 1979
Kotimaa: Ranska
Pituus: 171 cm
Paino: 61 kg
Ammatti: Opiskelija
Harrastukset: Veitsien keräily

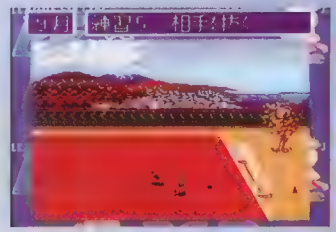
Lion ei ole vielä kuuttatoistakaan, mutta on jo taistelijana kova luu. Hänen perheensä toimii lentokoneteollisuuden parissa, mikä on erinomainen peite heidän osallisuudelleen maan puolustuksessa. Lion ei halua olla osallisena perheensä hämärissä afääreissä. Hän mieluiten jättäisi sukulaisensa ja muuttaisi elämään jonnekin muualle. Viimeisimmässä riidassaan isänsä kanssa Lion sai luvan muuttaa pois, jos voittaisi ensin WF-turnauksen.

JALKAPALLO SPESIAALI

Jos ehdit luulla jalkapallopelikuumeen menneen jo ohi viime vuoden uusien pelien tulvan jälkeen, niin kannatta miettiä uudelleen. Talven pimeyden keskelle on nimittäin tulossa neljä uutta Super NES -jalkapallopeliä.

Ensimmäinen neljästä on Oceanin 90 Minutes. Kyseessä ei ole brittiläinen jalkapallolehti, vaan UK-versio Namcon Prime Goal 3:sta. Seuraavana on vuorossa Kanadalaisen Electronic Artsin uusin versio vanhasta teemasta, FIFA '96. Lähempää tulee FIFAakin perinteisempi Total Football, Jon Ritmanin uutuus, joka ilmestynee Acclaimilta lokakuussa.
Viimeisimpänä, muttei vähäisimpänä, meillä on ilo esitellä International Superstar Soccer Deluxe, joka nimestään huolimatta on oikea jatko-osa SNES:n kaikkien aikojen hienoimpaan jalkapallopeliin.
Tässä siis tulee jalkapallospesiaalimme. Tutkimme kaikki uudet tulokkaat, kuuntelemme Jon Ritmanin mielipiteitä lajin tulevaisuudesta ja siitä, miksi hänen mielestään Total Football on kilpailijoitaan parempi.
Tästä lähtee alkuvihellys.

Nämä kuvat ovat japanilaisesta 90 Minutes -pelin versiosta. Siis Namcon Prime Goal 3:sta.



Prime Goalista löytyy tämä rankan näköinen treenausoptio. toivottavasti 90 Minutesistakin.

PG3:n J-liigan joukkueet toimessa.

90 Minutes
Ocean • 12 Mbit

Namcon Prime Goal -sarja pääsi kolmanteen osaansa Japanissa 1995 alkupuolella. PAL-versio lankesi Oceanille, kiitos kahden yhtiön välisella yhteistyösopimukselle, joka on tuonut meille aiemmin muiden muassa Weapon Lordin. Ocean on luvannut, että peli läpikäy varsin merkittävän koodikirurgisen toimenpiteen, ennen kuin se pääsee lähellekään kauppojen hyllyjä. Aika tyypillinen japanilainen jalkapallosimulaattori Prime Goal keskittyy J-Liigaan, ja tarkoitus on muuttaa siihen viittaavat asiat paremmin Eurooppaan sopiviksi. Pelattavuuttakin on kuulemma tarkoitus parantaa, mikä onkin tarpeen, jotta uusi tulokas pärjäisi kivenkoville vastustajilleen.

Total Football
Domark / Acclaim • 8 Mbit

Monille entisille Spectrumin omistajille nimi Jon Ritman varmastikin kuulostaa tutulta, kahdessakin eri yhteydessä. Yksi kaikkien aikojen arvosteluimpia isometrisiä seikkailuja, Head Over Heels, oli hänen aikaansaannoksiaan.

Mutta vielä kuuluisammaksi mies tuli Spectrumin jalkapallopeleillä Match Day 1 ja 2. Koska kumpikin peli

Pelin ohjelmoijan suosikkikulma.

Hyvin pyörii Mode 7.

oli 80-luvulla ilmestyessään suuri hitti, niin jatkoa oli odotettavissakin.

"Kumpainenkin Matc Day toi meille paljon palautetta", John sanoo. "Siihen lisätään vielä se yksinkertainen tosiseikka, että mitä enemmän jotain tekee, sitä paremmaksi siinä tulee. Aloitin Matchday II:n parhaista puolista, ja SNES:n kovon lisäteholla onnistuin tekemään pelistä erittäin nopean. Mode 7 -syötöt näyttävät upeilta."
Total Football muistuttaa Hudson Softin iäkkäästä Virtual Soccerista siinä, että kummastakin löytyy erilaisia syöttö-kamerakulmia. Virtual Soccerissa useimmat pelaajista etsivät itselleen parhaiten sopivan ja tyytyivät siihen. Sama näyttää pätevän Total Football -peliinkin.

"Itse pelaan yleensä perus sivunäkymällä á la Matchday, mutta koska Mode 7 mahdollistaa pelin seuraamisen vapaavalintaisesta kulmasta, niin ajattelin, että jotkut voisivat haluta toisen kulman. Kun olin saanut vapaavalintaiset kamerakulmat toimimaan, niin osittaispyöritys oli helppo saada toimimaan, ja se näyttää todella komealta."

Niin näyttää. Kaikkien näiden kamerakulmien keskeltä voisi kuvitella löytävänsä lintuperspektiivinkin, Sensible Socceria se ei ainakaan haitannut.

"En ole Sensible Soccerin ihailija. Vaikka Sensi onkin aikaansaanut joitakin parhaita jalkapallopelejä, niin minusta tuntuu siltä, että he ovat kadottaneet kokonaisen ulottuvuuden jalkapallosta. Total Football antaa täyden kontrollin pallon suhteen sen ollessa vielä ilmassa – yksikään ylhäältä-alas -perspektiivin peleistä ei onnistu siinä."

Pitkäaikaisen partnerinsa Bernie Drummondin (taiteilija, joka on tehnyt grafiikat heidän suurimpiin kaupallisiin julkaisuihinsa, viimeksi Game Boyn Monster Max -peliin) kanssa John on perustanut kehitystiimin nimeltä Cranberry Source. Mikä sitten on se Total Footballin koukku, jonka pitäisi saada meidät vakuuttumaan sen ylivoimaisuudesta muihin nähden?
"Total Footballin paras puoli on ilman muuta sen pelattavuus – kaikki pyörii sen ympärillä. Halusin tehdä pelin, joka tuntuisi siltä, että kontrolloin palloa koko ajan. Aivan liian monet jalkapallopelit paapovat pelaajaa turhan paljon. Kun teen komean maalin, haluan tietää, että se oli minun eikä jonkun automatisoidun systeemin tekemä."

Cranberry Sourcen suurin haaste tulee olemaan siinä, miten saada Total Football pärjäämään kivikovia haastajia vastaan. Match Day -peleillä ei juurikaan ollut kilpailijoita samassa sarjassa.

International Superstar Soccer Deluxe näyttäisi olevan Total Footballin pahin uhkaaja, varsinkin koska alkuperäinenkin oli niin loistava peli. John on eri mieltä: "Niin kuin monet muutkin viime aikojen jalkapallopeleistä, myös ISS on mielestäni uhrannut pelattavuuden komean grafiikan eteen. Minulla ei ole mitään hienoja grafiikoita vastaan, mutta minulle pallon kontrolloiminen on ensiarvoista."
Ensiarvoista näyttäisi olevan myös toimiva viisinpeli, Goal of the Month -palkinto ja ohjelmoitava neljän hyökkääjän optio. Optio antaa mahdollisuuden ohjelmoida ennakkoon liikesarjoja, joita voi sitten aktivoida pelin missä vaiheessa tahansa. Omaperäistä, vaikkakin on vaikea kuvitella moisen taktiikan onnistuvan kovin usein.
Match Days 1 ja 2 olivat suurmenestyksiä 8-bittisillä, Total Football näyttäisi tekevän vaikutuksen 16-bittisillä, mitä seuraavaksi? Millainen on jalkapallopelien tulevaisuus?

"Liikesalaisuus. Tulkaa käymään Cranberry Sourcessa joulun jälkeen, niin voimme kertoa lisää..."

Varmasti tulemme.

International Superstar Soccer Deluxe

Konami • 16 Mbit • marraskuu

Hyvin harvat pelit saavat maailmanlaajuisesti suosiollisen vastaanoton. Kuinka monta kertaa oletkaan lukenut 'exclusive – yksinoikeudella' arvostelun uudesta pelistä toisessa lehdessä ja rynnännyt kauppaan. Kotona sitten olet joutunut pettyneenä huomaamaan, että 'exclusive' kohu olikin pelkkää surkean pelin häpeämätöntä mainontaa.

Alkuperäinen International Superstar Soccer Deluxe oli siitä harvinainen ilmiö, että siitä ei kuulunut ainoatakaan soraääntä. Jopa Sensible Soccer -friikit ylistivät sitä, ja mehän kaikki tiedämme, kuinka vaikeaa heidän on hyväksyä mitään muuta kuin omaa turvariepuaan. Menestystarinan toistaminen on huomattavan vaikea tehtävä, mutta sen perusteella mitä olemme ISS Deluxesta nähneet, Konami onnistuu jälleen kerran.

Japanissa, missä peli on jo julkaistu suosiollisten arvostelujen saattelemana, peli oli kokonaista 24 megabittiä, mutta siitä on napsaistu kahdeksan megaa, jotta pelistä saataisiin näille pituusasteille sopivampi versio.Puhetta, jota oli enemmän kuin alkuperäisessä, on leikattu eniten. Tasoitukseksi peliin onkin sitten lisätty yli neljäkymmentä parannusta ja uutta toimintoa – niiden pitäisi tasoittaa rypyt leikkauksista huolestuneiden otsalta.

Näyttää hyvin samanlaiselta alkuperäisen kanssa.

Uusista toiminnoista näkyvin lienee nelinpelimahdollisuus. Hyväksi kakkoseksi kirii kasvanut nopeus, jonka huomaa selvästi ykköseen verratessa.

Uusi ohjaus tuo peliin uutta potkua melkoisesti. Nyt on mahdollista harhauttaa puikkelehtiessaan, mikä tekee mahdolliseksi loikkia taklausten yli kuin kevätlehmä laitumella. Uusia syöttöjä, pari liukutaklausmahdollisuutta, olkapäällä tuuppaaminen ja suora töniminen – siinä muutamia muita lisukkeita.

Deluxe tekee mahdolliseksi tehdä toimintakyvyttömäksi minkä tahansa osan omasta tai vastustajan joukkueesta. Joukkueen lääkärin tai valmentajan taitotasoon voi vaikuttaa, kuten myös syötössä kentällä olevien pelaajien lukumäärään.

Jokaisen pelaajan nimeä ja numeroa voi myös muuttaa – sitä ominaisuutta on jo kauan kaivattukin SNES-jalkapallopeleissä. "Parannuksista" voi mainita koneen ohjaamien pelaajien kasvaneen älykkyyden. Se tekee alkuperäisen pelin kovimman vaikeustason pelistä suunnilleen samanveroisen Deluxen keskitason vaikeusasteen pelin kanssa.

Äänitysstudioon raahattu heppu tekee vakuuttavia sanallisia huomioita pelin kulusta, kuten paitsioista, sivuheitoista ja kulmapotkuista sun muista. Parhaiten häntä oppii arvostamaan vasta kuultuaan hänen "No foul?" -kommenttinsa. Kyseessä täytyy olla saman heebon, joka esiintyi jo siinä 60-luvun TV-sarjassa Lepakkomies. Hänet saa kuultavakseen vuoden 1995 loppupuolella. Yritämme saada pelin kattavaan arvosteluun arvostelun mahdollisimman pian.

Jatko-osastakin löytyy mielenkiintoisia frisyyreitä.

Vastapuolen maalivahdit osaavat paremmin arvioida milloin kannattaa lähteä hyökkäävää pelaajaa vastaan, ja ulkokentän pelaajat liikkuvat älykkäämmin ympäri kenttää.

Vaikkakin sitä on leikattu, niin pelin puhe ansaitsee vieläkin huomiota osakseen. Sitä on nimittäin joka tapauksessa paljon enemmän kuin alkuperäisen PAL-versiossa oli.

Hienosäätöä

International Superstar Soccer Deluxen kaikkien hienosäätömahdollisuuksien kanssa voi leikkiä tuntitolkulla. Tässä esimakua muutamasta säätötaulusta.

Täältä pääsee nimeämään hyökkäyksiin osallistuvat pelaajat. Kaikki kärkeen, sanon minä!

Täällä ei pääse muttamaan mitään, mutta pääseepähän katsomaan joukkueensa ryhmäkuvaa.

Nimien vasemmalla puolella olevat naamat kuvastavat jokaisen pelaajan mielentilaa. Masenna vastustajiasi, jos he ovat liian kovia.

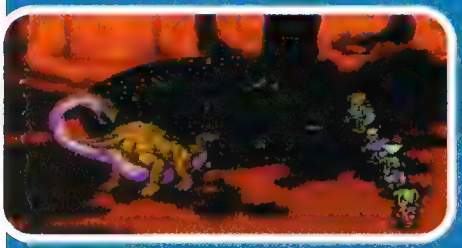
Kirjeitä tulee ja Final Fantasy -sivun menestys on selviö. Älkää silti laiskotelko, vaan jatkakaa kirjeiden lähettämistä ja pitäkää sivu hengissä.

Kuukauden vinkki tulee Mika Einolta Tammelasta ja Ari Kuroselta Hallilasta. Kiitos teille ja kaikille muillekin FF-sivulle kirjoittaneille. Jatkakaa samaan malliin.

FINAL FANTASY FORUM

Pikanosto

Jos haluat nopeasti rahaa ja taikoja, niin kulje Mirandan etelapuolella olevalle aavikolle. Siellä on vain kahdenlaisia vihollisia, Hovereita ja Cactroteja, joista saa kummastakin 10.000 kultarahaa ja 5 sekä 10 taikuuspistettä.



Jännittävä tutkimusretki

Yksi pelin aikana pakollisesti vierailtavista paikoista on metsä Veldtin pohjoispuolella, World of Ruinissa. Siellä asuu dinosauruslauma, jonka havittamallä saa paljon herkkuja. Tyrannosaurus Rex, jota vastaan taistelet useimmiten, jattää jälkeensa Imp Halberdin, jonka voi myöhemmin vaihtaa tarpeellisempaan tavaraan Colosseumilla. Locke voi varastaa Imp Armourin jättidinolta. Brachiosaurus on paljon harvinaisempi, mutta jos onnistut voittamaan sellaisen, niin saat Economizenn, jonka avulla kaikki taiat pelissä vievät vain yhden taikapisteen. Kaikkien arvokkaiden esineiden lisäksi metsästä pääsee kerailemään myös kokemus- ja taikapisteitä.

Huhu, jonka mukaan metsästä löytyisi yksi kahdeksasta lohikäärmeestä, on vaara. Väärä tieto johtuu yksinkertaisesta käännösvirheestä. Japanilaisessa alkuperäisversiossa puhutaan dinosauruksista, mutta Ted Wolsey käänsi ne lohikäärmeiksi!

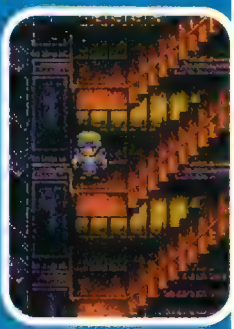
Ikuinen elämä

Jos joku nyt valttämättä haluaa fuskata sellaisessa pelissä kuin Final Fantasy III, niin tässa pari erittain kayttokelpoista Action Replay -koodia:

7E208899 – loppumattomat terveyspisteet pelaajalle 1
7E218899 – loppumattomat terveyspisteet pelaajalle 2

Nelinkertainen varastaminen

Jotta Locken saa varastamaan neljä kertaa yhden taistelun aikana, tarvitsee vain antaa hänelle Thief Glove tai Offering. Sen vaikeampaa se ei ole.



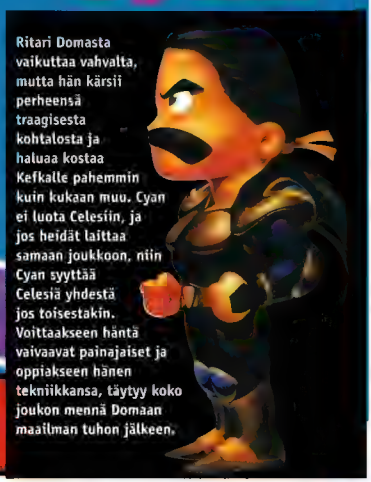
Mega Elixir

Täman erittäin hyödyllisen esineen Locke voi pihistää ilman suurempia vaikeuksia Life Guardilta, joka löytyy Solitary Islandilta World of Ruinista.

Ei hyökkäyksiä

Kun olet hakenut Mogin World of Ruinista, voit palata paikkaan jossa hän seisoi ja painaa A-nappia. Moogle Charm joka ilmestyy, tekee sen, ettet joudu vihollisten hyökkäysten kohteeksi lainkaan. Erittäin tehokasta esimerkiksi Fanatics Towerissa.

Cyan



Ritari Domasta vaikuttaa vahvalta, mutta hän kärsii perheensä traagisesta kohtalosta ja haluaa kostaa Kefkalle pahemmin kuin kukaan muu. Cyan ei luota Celesiin, ja jos heidät laittaa samaan joukkoon, niin Cyan syyttää Celesiä yhdestä jos toisestakin. Voittaakseen häntä vaivaavat painajaiset ja oppiakseen hänen tekniikkansa, täytyy koko joukon mennä Domaan maailman tuhon jälkeen.

KIRJOITA!

Ilman teidän toiveitanne, vinkkejänne ja valituksianne tämä sivu ei toimi. Kirjoittakaa siis! Osoite on:
Super Power / Final Fantasy -sivu,
Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 Tampere

RPG

Jouli vaikuttaa jälleen olevan roolipelaajille mukavaa aikaa, mutta Square USA yrittää parhaansa mukaan pilata tunnelman.

Secret of Evermore ei ehdi tänne asti ennen vuoden loppua, ainakaan virallisesti. Vuoden 1996 alkutalvi lupaa kuitenkin ennen näkemättömän paljon kaikille suomalaisille roolipelaajille. Silloin pitäisi ilmestyä Square USA:n ensimmäinen RPG-yritys, ja pari kuukautta myöhemmin pitäisi ilmestyä myös Breath of Fire 2. Jos jälkimmäisen ilmestyminen toteutuu, niin silloin saamme ensimmäisen aidon japanilaisen tekstipohjaisen roolipelin. Peukut pystyyn.

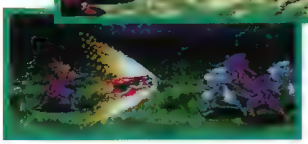
MADE IN JAPAN

Japanissa on taas laitettu pökköä pesään vuodenvaihteen lähestyessä. Square julkistaa piakkoin uuden RPG:n SNES:lle, ja Enix on vihdoin saanut Dragon Quest VI:nsä valmiiksi. Jos kaikki sujuu suunnitelmien mukaan (mikä on harvinaista sille sarjalle), niin peli ilmestyy joulukuun 9. päivä. Toivottavasti saan jo seuraavaan numeroon raportin jonojen pituudesta ja myyntiennätysten rikkoutumisesta. Koko syksyn japanin listoja hallinnut Seiken Densetsu 3 (Secret of Mana 2) ja Tactics Ogre saavat kovan kilpailijan.

Phantasy Star - sarja ja Landstalker ovat Mega Driven tunnetuimmat roolipelit. Landstalkerin kehittäjäryhmä Climax on alkumenestyksensä jälkeen tuntunut jääneen lepäämään laakereillaan. He kyllä tekivät keväällä pelistä hyvät arvostelut saaneen tyttöversion nimeltä Ladystalker, mutta sitä ei ilmeisesti käännetä eikä julkaista lännessä. Seuraava tänne asti pääsevä teos heiltä onkin toiminta-RPG Dark Saviour, joka julkaistaan Saturnille joulukuussa. Vain Japanissa – tietysti – mutta euroopan- ja amerikanversioiden keväisestä julkaisustakin on ollut jo puhetta.

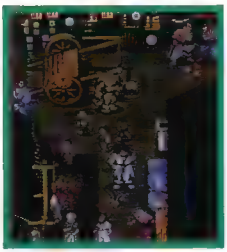
Pelin on otettu vaikutteita sekä Landstalkerista että Phantasy Starista. Seikkailu sijoittuu mielisairaille rikollisille tarkoitettuun vankilaan. Sankari on itse saattanut vankilaan sen useimmat asukit, mikä kostautuu myöhemmin. Päähenkilön tehtävänä on nimittäin etsiä ja vangita hirviö, joka on livahtanut vankilasaarelle ja joka pilleskelee vankien seassa. Vankien ei voi sanoa olevan pelin sankarin parhaita kavereita, eikä heiltä kannata juurikaan odottaa apua tehtävässä. Siitä huolimatta päähenkilön on uskaltauduttava pimeisiin vankiluoliin hirviötä etsimään.

Grafiikka koostuu suurimmaksi osaksi polygoneista, ja vaikka tekniikka ei roolipeleissä ihmeempää vaikutusta teekään, niin Dark Saviourissa se toimii hienosti.



Sen valmistumiseen vierähtää vielä muutama kuukausi, mutta joka tapauksessa ensimmäinen NeoGeo CD roolipeli on tekeillä. SNK on tehnyt aiemmin klassisen NES-seikkailun Crystalis (Nintendo-lehteä lukeneet muistanevat kuinka se teki amerikanlistalla selvää jälkeä Final Fantasyn kanssa). Viime vuosina sekä amerikkalaiset että japanilaiset pelilehdet ovat arvailleet ilmestyykö NeoGeolle sen jatko-osa.

Kyseisestä jatko-osasta emme ole nähneet mitään merkkejä, mutta Samurai Spirits RPG (työnimi) osoittaa joka tapauksessa, että SNK satsaa vakavissaan roolipeleihin. Toistaiseksi kaikki heidän pelinsä on käännetty ja julkaistu USA:ssa, joten toivottavasti uutuudesta ei tule poikkeusta sääntöön.



Dragon Force

Sega • Saturn • CD

Jos kaipaa strategia-roolipeliä, niin Segan Dragon Force saattaa hyvinkin olla toiveen täyttymys. Perusidea on suunnilleen sama kuin Ogre Battlessakin armeijoin valloitettavine maailmoineen. Maailmanherruudesta kiistelee kahdeksan hallitsijaa, ja voiton avain on varustaa mahdollisimman vahva armeija loppumattomiin taisteluihin. Jokainen taisto vaatii paitsi strategisia taitoja, myös kyvyn erottaa ystävät vihollisista satojen olan takaa toisiaan hakkaavien pienten hahmojen joukosta. Toistaiseksi peli vaikuttaa hieman sekavalta, mutta tilanne selkiintynee amerikkalaisen version ilmestyessä. Toivottavasti.

Albert Odyssey - Legend of Eldean

Lähes vuosi takaperin kerroin SNES-pelistä Alberts Odyssey II. Totesin silloin, että Sunsoft valitettavasti luopui ensimmäisen osan satuteemasta enemmän strategiapohjaisen seikkailun hyväksi. Valitus meni ilmeisesti perille, sillä Saturnille ilmestyvässä kolmososassa on palattu alkuperäiseen ideaan. Peli on sitäpaitsi todella komea ja muistuttaa visuaalisesti Arc the Lad -peliä. Albert Odyssey – Legend of Eldean julkaistaan Japanissa tammikuun loppupuolella.

Front Mission – Gun Hazard

Viime kuun numerossa kerroin sen vähän, mitä silloin tiesin Front Missionin jatko-osasta. Sen jälkeen on tapahtunut taas paljon lisää, joten Squaren tuleva toiminta-RPG vaatii lisää tilaa näiltä sivuilta. Nimestään huolimatta peli ei muistuta alkuperäistä Front Missionia kovinkaan paljon. Eroa on aika paljon totuttuun Square-tyyliin, ja se johtuu siitä, että pelin on tehnyt eri porukka kuin yhtiön muut RPG:t. Jos jotain yhtäläisyyksiä muihin peleihin hakee, niin lähinnä mieleen tulevat Konamin Cybernator, joka on Gun Hazardin tapaan Toshiro Tsuchidan tuottama. Paloja on napattu myös Questin Tactics Ogresta (Enixin juuri USA:ssa julkaisema Ogre Battlen jatko-osa). Tavallisuudesta poiketaan siinä, etta pelin tapahtumat sijoittuvat 2000-luvulle. Pelaaja ottaa Albert Grabnerin roolin ja yrittää suojella

maansa presidenttiä vihamieliseltä organisaatiolta, jota johtaa superpahis Ark Halbland. Edeltäjänsä tapaan Gun Hazardkin vaikuttaa pelattavalta japaninkielisyydestään huolimatta, mutta tietenkin haluaisimme käännöksen. Cybernatorin menestyttyä hienosti sekä USA:ssa että Euroopassa, käännös ei ehkä ole täysin mahdoton ajatus.

RPG AMERIKASSA

Kuukauden tärkein uutinen rapakon takaa ei ole kovin iloinen. Squaren viimeisimpiin suunnitelmiin EI KUULU Secret of Mana 2:n kääntäminen. Syyksi on ilmoitettu bugit ohjelmoinnissa. Square USA:n mielestä bugit ilmeisesti eivät haittaa japanilaisia, mutta amerikkalaisia kyllä. Japanin Square vain toteaa, että Mana 2:n USA-julkaisu ei ole selvä.

Japanissa mietitään, josko länsimaalaiset mieluummin pelaisivat Super Mario RPG:tä ja Secret of Evermorea. Squarella on kuulemma muutenkin niin monta projektia kesken, etteivät he ehdi korjaamaan Manan bugeja. Toisin sanoen klassisen Secret of Manan, joka myi yli puoli miljoonaa kappaletta yksin USA:ssa, jatko-osan tulevaisuus ei näytä kovin valoisalta. Surullista, mutta totta.

Breath of Fire II

SNES • Capcom • 24 MBit

Aika tarkkaan tasan vuosi japanilaisen kakkososan jälkeen amerikkalainen versio Breath of Fire 2:sta on saatu käännettyä ja valmiiksi julkaisuun.
Pelin tapahtumat sijoittuvat samaan paikkaan kuin alkuperäisenkin. Sinitukkainen sankarimme ystävattärensä Ninan kanssa palaa kakkosen uusiin haasteisiin ja seikkailuihin. Pelin ulkoasulle on tapahtunut paljon sitten viime näkemän. Varsinkin taistelukohtaukset animointeineen, taikoineen ja pomoineen ovat parantuneet silminnähtävästi. Capcomin mukaan Breath of Fire II on sekä suurempi, harkitumpi että paremmin käännetty kuin ensimmainen peli. Siis kaiken kaikkiaan parempi. Lisää aiheesta toivottavasti jo seuraavaan numeroomme ehtivässa arvostelussa.

KYSYMYS & VASTAUS

Moi Topi,
Olen aloittelija RPG:n saralla ja kysyisin pari kysymystä.
1. Ilmestyykö Squarelta (sinun mukaasi niiiin fantastisia) pelejä Megalle?
2. Arvostele seuraavat asteikolle 1 – 10: Shining Force 2, Story of Thor ja Landstalker.
Kiitos hyvästä lehdestä!
Jaakko S

Hei aloittelija,
1. Valitettavasti ei. Nintendolla on mystinen sopimus sekä Squaren että Enixin kanssa (he ilmeisesti omistavat osan Squaresta), joka estää Segan ja Sonyn omistajia pääsemään Final Fantasy-, Secret of Mana- tai Dragon Quest -seikkailuihin.
2. Kaikki kolme mainitsemaasi peliä ovat klassisia Mega-seikkailuja ja saavat pisteitä yhdeksikön pintaan. Itse pidän Phantasy Staria Mega Driven parhaana pelinä.
Kiitos, että luet sitä.
Topi

Hei,
Kiitos sikahyvästä lehdestä.
1. Mikä on mielestäsi kaikkien aikojen paras roolipeli?
2. Final Fantasy -sivu on hyvä idea, mutta miksette tekisi saman tien suurta FF II ja FF III -opasta?
3. Onko Secret of Mana 2 parempi kuin Chrono Trigger tai Final Fantasy III?
FINAL FANTASY FOREVER
Branimir Cupic

Hei ja kiitos,
1. Final Fantasyt II ja III sekä Zelda – A Link to the Past ovat kaikki parhaita. En osaa valita niistä yhtä yli muiden.
2. Koska sellaisesta oppaasta tulisi kirja.
3. Vaikea sanoa, koska olen pelannut vain japaninkielistä versiota. Eikä englanninkielistä tule... nyyh.
Topi

Hei Topi,
1. Jos pitää Zelda III:sta ja FFIII:sta, pitääkö Secret of Mana I ja II -roolipeleistä?
2. Suosittele jotain roolipeliä Game Boylle.
Vincent

Hei Gene,
1. Mana ykkösestä pidät varmasti, kakkoseen tarvitaan japaninkielen taito.
2. Nojaa, RPG ei oikein istu Game Boylle, mutta Zelda – Links Awakening on loistava toiminta-RPG. Sekä Mystic Quest että Final Fantasy Legend -sarjat ovat ihan okei.
Topi

Hei Topi,
1. Tuleeko Arc the Lad Suomeen? Milloin?
2. Taistellaanko siinä tekstikomennoilla?
3. Tuleeko Squarelta pelejä PlayStationille?
4. Milloin arvostelette Arc the Ladin?
Arska the Lad

Moi Arska,
1. 1996.
2. Kyllä.
3. Ei.
4. Heti kun se ilmestyy englanniksi.
Topi

Super Power / RPG, Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 Tampere

Street Fighter Alpha - Warriors' Dreams

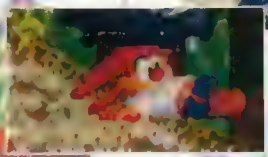
Pelikone: PlayStation
Julkaisija: Capcom
Luonne: Beat'em up

Street Fighter Zeron nimellä tunnettu beat 'em up on Capcomin ensimmäinen SF-peli, joka ei ole pelkkä päivitys Street Fighter II -kolikkopeliin. Tapahtumat sijoittuvat pitkälle menneisyyteen, aikaan jolloin Bison ei ollut ajatellutkaan nyttemmin kuuluisia Street Fighter -kisoja. Vaikka kaikki taistelijat ovat vielä melko nuoria, niin ottelut ovat kuitenkin rankempia kuin kakkosessa, ja liikevalikoimista tuntuu löytyvän vielä enemmän spesiaaleja. Vanhoja tuttuja ovat Ken, Ryu, Chun Li, Sagat sekä pari kätkettyä hahmoa. Muut kovanaamat ovat täysin uusia tai ensimmäisestä Street Fighteristä ja Final Fightista napattuja. Japanilainen versio julkaistaan jouluksi yhdessä aiheeseen liittyvän animaatioelokuvan kanssa.

Hermie Hopperhead - Scrap Panic

Pelikone: PlayStation
Julkaisija: Sony
Tasoloikka

Siitä on mennyt jonkin aikaa, mutta nyt näyttää siltä, että PlayStationkin saa ihka oman maskottinsa. Sonyn vastaus Sonicille ja Marioille on nimeltään Hermie Hopperhead. Hänen ensimmäinen seikkailunsa on nimeltään Scrap Panic, jossa yhdistellään perinteisiä tasoloikkajupinoita täysin uusiin ideoihin, jotka kuorrutetaan 32-bittisen erikoistehosteilla. Hermie tulee 1996.



WWF Wrestlemania

Pelikone: SNES
Julkaisija: Acclaim
Luonne: Beat'em up

Heti TV-pelien ensimmäisestä päivästä lähtien on ollut olemassa wrestling-pelejä. Ainoa ongelma niissä on ollut laatu – tai lähinnä sen puute. Kun Midway puolisen vuotta sitten päätti tehdä uuden Tony Haimeen lajiin perustuvan pelin, niin onneksi he päättivät tehdä siitä myös hyvän. Lopputulos on jo nähtävillä amerikkalaisissa kolikkopeilihalleissa nimellä WWF Wrestlemania (pelillä ei ole mitään tekemistä Acclaimin aiempien SNES:lle ja Megalle julkaistujen Wrestlemania-pelien kanssa). Uutuus muistuttaa paljon Mortal Kombat -sarjan pelejä spesiaaleineen ja lopetuksineen. Uutta on se, että ottelijat voivat liikkua kehässä minne tahansa, eikä heitä ole kiinnitetty kiskoille. Acclaim on juuri saanut valmiiksi versiot PlayStationille, Saturnille, 32X:lle ja Mega Drivelle. Euroopassa julkaistavaksi on valmis vain SNES-versio, mutta toistenkin koneiden omistajat pääsevät kokeilemaan piledriveria heti ensi vuoden alkupuolella.

ENNAKKOSILMÄYS

Wario Land 2

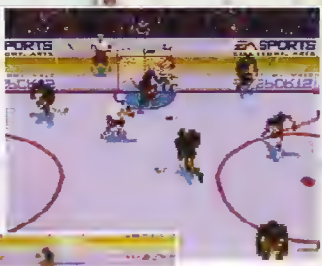
Pelikone: Virtual Boy
Julkaisija: Nintendo
Luonne: Tasoloikka

Tämä on se peli, jolla Nintendo toivoo Virtual Boyn myynnin lähtevän käyntiin. Wario Land 2 muistuttaa Game Boyn alkuperäistä, vaikkakin tietysti siihen on lisätty paljon 3D-tehosteita, jotka todella antavat pelille kolmannen ulottuvuuden. Alkuperäisen pelin tapaan Wario käyttää jälleen erilaisia hattuja antamaan itselleen supervoimia ja tisää reipasta ilkeyttä. Tätä lukiessanne Wario Land 2 on jo julkaistu Japanissa ja USA:ssa, ja jos Virtual Boy Suomeen joskus saapuu, niin tämä peli on varmasti ensimmäisten sille julkaistujen pelien joukossa.

NHL '96

Pelikone: PlayStation/Saturn
Julkaisija: EA
Luonne: Urheilu

Electronic Arts on julkaissut urheilupelinsä melkein kaikille mahdollisille koneille. Segan ja Sonyn uusien tykkikoneiden myötä julkaistaan tietysti uudet päivitykset klassisista NHL- ja FIFA-peleistä. Ensimmäisenä kauppoihin ehtii piakkoin julkaistava NHL '96. Mitä uusia kikkoja peliin tulee, se on vielä epäselvää, mutta paljon aikaisempaa komeampaa grafiikkaa on luonnollisesti luvassa. Houkutukseksi peliin on liitetty myös video-osuuksia lätkäfanien suosikkipelaajista.



Toshinden 2

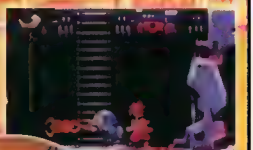
Pelikone: PlayStation
Julkaisija: Takara
Luonne: Beat 'm up

Tiedämme kyllä kirjoittaneemme tästä aiemminkin, mutta sen jälkeen konsolien komeimman beat 'em upin, Toshindenin, jatko-osalle on tapahtunut paljon. Kyseessä on graafisesti ryyditetty seuraaja Virtua Fighter 2:n ja Tekken 2:n tapaan. Kaikki alkuperäisen pelin taistelijat ovat yhä mukana, tosin komeampina ja uusien maisemien edustoilla. Mukana on myös muutama uusi ottelija, ja kaikki vaikuttaa paljon alkuperäistä huolellisemmin tehdyltä. Viereiset kuvat kertovat enemmän kuin lyhyt ennakkosilmäys-palsta.

ENNAKKOSILMÄYS

Goeman Warrior

Pelikone: PlayStation
Julkaisija: Konami
Luonne: Seikkailu

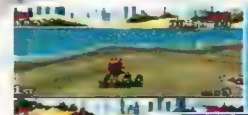


Vain kuukausi Goeman Warrior 4:n jälkeen Konami julkisti tekevänsä sarjaan uutta PlayStation-peliä. Perustuuko peli jollekin neljästä SNES-pelistä vai onko se täysin uusi, sitä pelitalo ei kertonut, mutta sen saimme tietää, että Konami aikoo pysyä uskoltisena alkuperäiselle eikä täytä ruutua polygoneilla. Japanissa peli julkaistaan joskus vuonna 1996, ja pidetään peukkuja, että Sonyn euroopanosastokin kiinnostuisi pelistä. Saisimme pitkään toivomamme jatko-osan pelille Legend of the Mystical Ninja.

Atari Kart

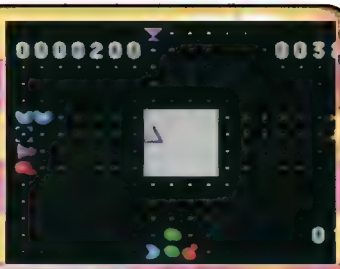
Pelikone: Jaguar
Julkaisija: Atari
Luonne: Kilpa-ajo

UBI plagioi Super Mario Kartia SNES:lle, Mega Drivelle, Game Gearille ja Game Boylle julkaistulla Street Racerilla. Pelin myyntiluvut nähtyään Atarikin on päättänyt työntää lusikkansa moottoriöljyyn Jaguar-pelillä Atari Kart (työnimi). Street Racerin tapaan kaikki ideat on nykaisty Mario Kartista, mutta autot ajajineen sekä radat ovat tietysti täysin uusia. Julkaisuaikataulusta ei ole vielä tietoa, mutta komean grafiikkansa ja sulavan pelattavuutensa ansiosta se varmasti herättää Jaguarin omistajissa suurta mielenkiintoa.

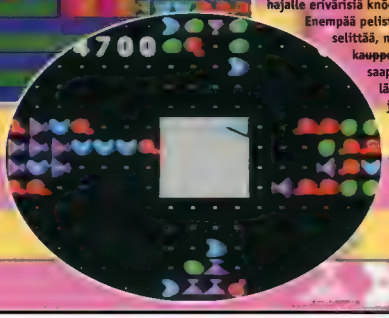


Zoop

Pelikone: Mega
Julkaisija:Viacom
Luonne: Ongelma



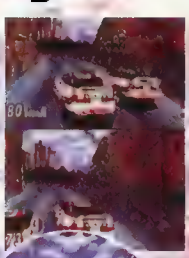
Beavis & Butthead -pelin jälkeen Viacom satsaa ongelmapeliin Zoop. Lontoon ECTS-messuilla pidettiin Zoop-party, jossa vierailleet saivat Zoop-silmälaseja ja Zoop-paitoja. Itse pelikin alkaa olla valmis SNES:lle ja Mega Drivelle.



Kyseessä on jonkinlainen vaikeasti määriteltävä ongelmatoiminta -peli, jossa ohjataan pientä kolmiota, joka ampuu hajalle erivärisiä knöödejä. Enempää pelistä on vaikea selittää, mutta kauppoihin Zoop saapunee lähiaikoina, joten siitä vaan itse kokeilemaan.

Sega Rally

Pelikone:Saturn
Julkaisija: Sega
Luonne: Autoilu

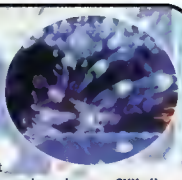


Sega Rally julkaistaan virallisesti Japanissa 29. joulukuuta, ja ennakkotietojen mukaan Suomeen se saapuu tasan kaksi kuukautta myöhemmin, 29. helmikuuta. Samana päivänä pitäisi olla myös Virtua Fighter 2:n ensi-ilta. Sega on myös paljastanut, että toisin kuin Daytona USA:ssa, Sega Rallyssa on myös kaksinpelimahdollisuus. Se ei tapahdu linkkikaapelin kautta, vaan jaetulla ruudulla. Tässä pari kuvaa lopputuloksesta.

ENNAKKOSILMÄYS

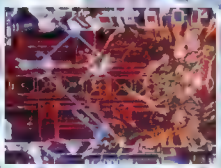
Pulstar

Pelikone: Neo Geo CD
Julkaisija: SNK
Luonne: Shoot 'em up



Kun Irem hajosi jokin aika sitten, niin useimmat luulivat klassisen shoot 'em up -sarjan R-Type tarun olevan lopussa. SNK oli kuitenkin valppaana ja otti palvelukseensa suositun sarjan takana olevan tiimin. Yhteistyön uudesta hedelmästä näyttää tulevan enemmän kuin kelvollinen jatko-osa R-Type 3:lle.

Pulstar on odotetusti sivuttaisvierittävä shoot 'em up, mutta Neo Geon koko kapasiteettia hyväksi käyttäen ohjelmoijat ovat luoneet edellisiä avaruusseikkailuitaan huomattavasti rankempia graafisia tehosteita. Valmista peliä pääsemme arvioimaan parin kuukauden päästä. Jos pitää R-Typestä, niin Pulstar on odotuksen arvoinen.



Phantom 2040

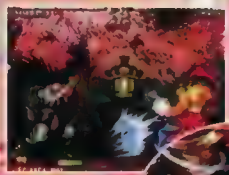
Pelikone:Mega Drive
Julkaisija: Viacom
Luonne: Toiminta

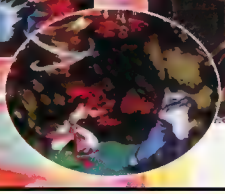
Tämän Viacomin pelin pääosassa on itse Mustanaamio. Ei kannata kuitenkaan odottaa pääkalloluolassa majailevaa sankaria, sillä tässä seikkailussa hän on vaihtanut pukuaan ja ammuskelee vihollisiaan laserpistoolilla keskellä korkeateknologista kaupunkia. Itse peli muistuttaa paljon Acclaimin viime vuonna julkaisemia Spiderman-pelejä.

Tämäkin julkaistaan Suomessa SNES:lle ja Mega Drivelle piakkoin, joten jos tulevaisuuden Mustanaamio kuulostaa jännältä, niin kannattaa pitää silmät auki pelikaupassa.

Samurai Shodown III

Pelikone: Neo Geo CD
Julkaisija: SNK
Luonne: Beat 'em up

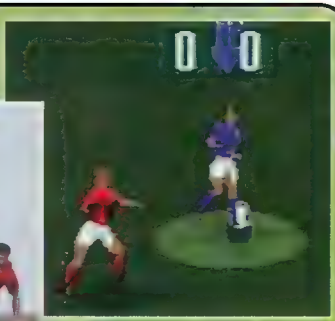




SNK ei luovu beat 'em up -sarjoistaan. King of Fighters on yksi suosituimmista kolikkopeleistä Japanissa. Kymmenellä uudella ja vanhalla taistelijalla, uusilla taisteluteknIikoilla ja useammilla yhdistelmillä varustettuna Samurai Showdown III:sta tulee SNK:n mukaan KoF:iakin suositumpi. Japanissa pelin kasettiversio on jo julkaistu, mutta jos haluaa huomattavasti halvemman CD-version, niin joutuu odottelemaan joulukuun loppupuolelle asti.

Power Sports Soccer

Pelikone: PlayStation
Julkaisija: Psygnosis
Luonne: Urheilu



Jalkapallokausi ei tunnu menevän milloinkaan ohi. Uusin futispeli, Power Sports Soccer, tulee Psygnosikselta. Grafiikan kohdalla astutaan jälleen uuteen aikaan. Liikkeiden mahdollisimman totuudenmukaisiksi saamiseksi pelin taossa on käytetty malleina oikeita jalkapalloilijoita. Yleisö on myös saatu elämään pelin mukana, ja lopputulos on erittäin vaikuttava. Onko pelattavuus Konamin International Superstar Soccerin luokkaa, se jää nähtäväksi helmikuussa, jolloin peli julkaistaan.

KÄRKILISTAT

SNES

1	SMW 2 - Yoshi's Island
2	Killer Instinct
3	Chrono Trigger
4	Final Fantasy III
5	NHL Hockey '96
6	Mortal Kombat 3
7	Donkey Kong Country
8	Zelda - A Link to the Past
9	Secret of Mana
10	Int. Superstar Soccer

GAME BOY

1	Zelda - Link's Awakening
2	Donkey Kong Land
3	Tetris
4	Donkey Kong
5	Mario's Picross
6	Super Mario Land
7	Warioland
8	Metroid II
9	Wario Blast
10	NHL Hockey '95

MEGA DRIVE

1	NHL '96
2	Comix Zone
3	Theme Park
4	Story of Thor
5	Light Crusader
6	Elitserien '95
7	Phantasy Star IV
8	Sampras Tennis
9	Sonic & Knuckles
10	Micro Machines' 96

SATURN

1	Bug
2	Daytona USA
3	Virtua Fighter Remix
4	Virtua Fighter
5	Panzer Dragoon
6	Clockwork Knight 2
7	NBA Jam - T.E.
8	Myst
9	Pebble Beach Golf
10	Clockwork Knight

PLAYSTATION

1	Wipeout
2	Ridge Racer
3	Tekken
4	Destruction Derby
5	Toshinden
6	Discworld
7	3D Lemmings
8	Street Fighter - the Movie
9	Rayman
10	NBA Jam - T.E.

Toivomuslista

1	Super Mario RPG (SNES)
2	Shadows of the Empire (NU64)
3	Virtua Fighter 2 (Saturn)
4	Ridge Racer Revolution (PS)
5	Tekken 2 (PS)
6	Killer Instinct 2 (NU64)
7	Sega Rally (Saturn)
8	Front Mission II (SNES)
9	Castlevania Bloodlines (PS)
10	Legend of Thor (Saturn)

PELIARVOSTELUT

Kuten aina, aloitamme peliarvostelut pienellä arvostelijoiden ja arvostelusysteemin esittelyllä. Vasemmalla toimitus, keskellä numeroarvostelun perusteet ja oikealla varsinaisten arvostelujen mallikappale.

TOIMITUS

TOPI
Oli toimituksen ainoa jäsen, joka muisti onnitella SNES:iä sen viisivuotisesta taipaleesta.

MARTTI-SAN
Street Fighter Animated -artikkelin myötä onnistui ujuttamaan lehteen neljä sivua mangaa.

JOONAS
On ilmoittautunut sairaslomalle, mutta kyseessä epäilläänolevan todellisuudessa Extreme Sportsin innoittama skeittailuloma.

LOVIISA
Ihastui Kolibrnin ensinäkemältä. Kieltaytyy vakaasti arvostelemasta enää yhtään Nintendon retropeliä.

KILLER-JOHN
Muuttunut tappelupelien myötä niin agressiiviseksi, että saa toistaiseksi vain sopoja taso-luokka arvosteltavaksi.

NIKO
"Tekken on joulu ja uusi vuosi ja juhannus ja taivas maan päällä ja...", vaahtoaa mies sormet ohjaimen ympärille krampanneina.

TOMMI
Ei tiedolla eikä taidolla, vaan silkalla tuurilla

ARVOSANAT

Oikeudenmukaisten pisteiden antaminen pelille on vaikeaa. Numerot riippuvat aina enemmän tai vähemmän arvostelijoiden henkilökohtaisista mieltymyksistä. Esimerkiksi Topi ja Martti-san pitävät enemmän japanilaisista seikkailupeleistä kuin amerikkalaisista splattereista, Joonas ja Niko taas mieluiten ampuvat ensin ja kysyvät vasta myöhemmin. Arvostelijoiden erilaisten mieltymysten takia annamme aina kahden toimittajan kertoa mielipiteensa samasta pelistä.

Numeroita viilatessa tärkeimpiä mittapuita ovat muut saman lajin ajankohtaiset edustajat. Pari vuotta vanhojen pelien vertaaminen uutuuksiin ei ole kovin mielekästä, koska grafiikan, äänten ja tuntuman taso kasvaa peli pelitä. Uuden sukupolven koneille tehtyjä pelejä on muutenkin hiukan vaikea verrata NES:n tai Master Systemin peleihin.

Viimeinen suuri kysymysmerkki on sitten arvosanasysteemi. Koska 95% (tässä 95% todellakin tarkoittaa 95%) maailman TV-pelilehdistä on käyttämämme systeemin testannut ja hyväksi havainnut, emme mekään ole keksineet yhtään hyvää syytä lähteä sitä muuttamaan. Alla on pieni sanallinen selitys noiden mystisten lukujen tarkoituksesta.

100 *Huippujen huippu. Tällaista peliä emme ole vielä nähneetkään.*

99-95 *Erittäin hyvä. Mario ja Zelda kuuluvat tähän luokkaan.*

94-90 *Huippututos. Ehdottomasti ostamisen arvoinen peli.*

89-80 *Reilusti yli keskitason. Pelityypin faneille ehdoton ostos.*

79-70 *Keskitasoa. Kannattaa testata ennen ostamista.*

69-60 *Tyydyttävä. Tyytyväisyystakuita ei myönnetä.*

59-50 *Aika vaatimatonta. Ei yleensä jaksa innostaa.*

49-30 *Tällaisia pukki tuo tuhmille lapsille. Kierrä kaukaa.*

29-10 *Jos saat tällaisen jostain, soita ihmisoikeuskomissiolle.*

9-1 *Vakavan aivovaurion vaara! Käsittele vain asbestihansikkain!*

PELIKONE

Luokka	
Julkaisija	PELIN TEKIJÄ
Jakelu	MAAHANTUOJA
Hinnnisä	PÄIVÄMÄÄRÄ
Pelaajia	PELAAJIEN MÄÄRÄ
Peimuisti	PARISTO/SALASANA
Koko	MEGABITTEINÄ
Muuta	ESIM. MUUT KONEET

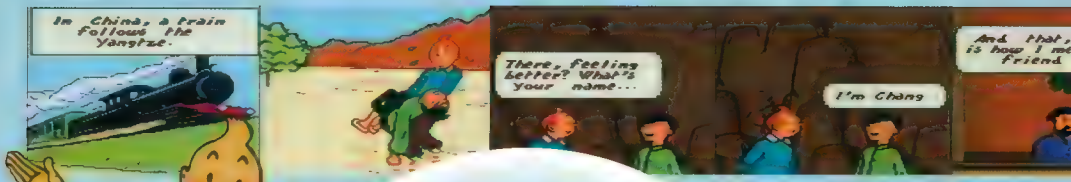
Grafiikka XX
Arvio pelin ulkonäöstä: spriteista, taustoista, vierityksestä, taustoista ja niin edelleen.

Äänet XX
Arvio musiikin ja äänitehosteiden laadusta.

Tuntuma XX
Miten helppo peli on oppia ja kuinka hyvin ohjaus toimii.

Haaste XX
Vaikeusaste, vaihtelevuus ja pelin kiinnostavuuden kestoaika

YHTEENSÄ XX
Pelin kokonais-arvosana.

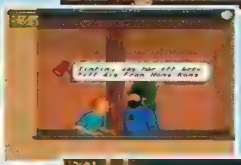


Tintin in Tibet

Tintti-albumeita on myyty yli 173 miljoonaa maailmanlaajuisesti ja niitä on käännetty 52 kielelle. Vuosien odottelun jälkeen Tintti pääsee seikkailemaan SNES:llä.

Seikkailu alkaa Kiinasta, jossa Tintti matkustaa junalla. Äkisti matka keskeytyy, ja Tinti nousee junasta selvittämään pysähdyksen syytä. Ulkona hän kohtaa hysteerisiä ihmisiä ja junasta lentäviä paketteja. Esteistä selvittyään hän löytää konduktöörin, joka kertoo, että tulva on katkaissut radan ja että juna jää seisomaan kunnes tilanne paranee. Tintti ei jää odottelemaan veden laskemista, vaan lähtee jatkamaan matkaa jalan yli huteran sillan. Sen toisella puolella hän näkee veden varaan joutuneen, hukkumaisillaan olevan nuoren pojan. Töyhtöpäinen sankarimme ei jää pyörittelemään peukaloitaan, vaan hyppää veteen ja onnistuu pelastamaan pojan, joka esittäytyy Changiksi. Siitä alkaa ystävyys, joka merkitsee Tintille paljon.

Kun Chang vuosia myöhemmin on matkalla Sveitsiin Tinttiä tapaamaan, niin hänen lentokoneensa syöksyy Tiibetin vuoristoon. Tintti lähtee pelastamaan ystäväänsä vaaroista piittaamatta.



Infogrames on todellakin onnistunut siirtämään Hergén (Tintin luoja) piirrostyylin upeasti ruudulle. Pian selviää, että kyseessä ei ole tavallinen tasoloikka, vaan mukana on enemmän arvoituksia ja vuorosanoja kuin useimmissa muissa lajin edustajissa. Peli koostuu useista osista, jotka muistuttavat paljon sarjakuvia ja saavat pelaajan tuntemaan itsensä osaksi niiden tarinoita.

Se, mikä Tintin seikkailusta tekee niin mukaansatempaavan, on viimeiseen asti harkittu tasapaino seikkailun ja tasoloikan välillä. Sankari joutuu tilanteisiin, joissa pelaajalta vaaditaan sekä sormi- näppäryyttä että älyä. Kaikkea löytyy vuorikiipeilystä itämaisiin markkinoihin ja meditoivien munkkien välttelystä pelottavan Jetin kohtaamiseen.

Tintti Tiibetissä koostuu 13 suuresta tasosta, jotka on jaettu eri skenaarioihin. Jokainen skenaario on jaettu useisiin arvoituksiin, joista jokainen täytyy ratkaista ennen seuraavan kimppuun pääsemistä. Sen lisäksi kaikissa skenaarioissa on aikarajoitus, jonka rikkominen tietää hengen menetystä ja takaisin alkuun joutumista.

Tintti ei ole mikään raamikas kaveri, joten hän kestää vain neljä iskua. Sieltä täältä löytyy kuitenkin omenoita, jotka auttavat pitämään energian siedettävällä tasolla.

Omaperäinen yksityiskohta on myös se, että Tintti voi liikkua ruudun taustalta etualalle. Efekti luo aivan oman tunnelmansa ja sitä käytetäänkin harkiten läpi pelin. Siitä Infogramesille kultatähti pelin kulmaan.

Captain
Tchang, Tchang lever! Jag packar och far till Nepal.
Tre dagar senare kommer Tintin och Haddock från till Katmandu.

Kapteeni Haddock ja Tintti tapaavat ensimmäisen kerran hotellissa Sveitsissä.

Testissä oli länsinaapureille sovitettu versio. Milloin saamme suomenkielisen Tintin?

Grafiikka voisi olla vaikka itsensä Hergén piirtämää.

'Sopii aikuisillekin'

Kun olin pieni, niin isäni oli kiinnostunut vain kahdesta sarjakuvasta, Tintistä ja Asterixista. Hänellä oli täydellinen kokoelma Tintti-sarjiksia, joita hän sitten lueskeli sohvalla lojuen sunnuntai-iltapäivisin. Minun vahvimmat lapsuudenmuistoni ovat Tintti ja Mustanaamio. Vaikka en osannut vielä kunnolla lukeakaan, niin saatoin siitä istuskella sarjisalbumeita katselemassa tuntitolkulla.

Tintissä suosikkini oli ehdottomasti kapteeni Haddock. Hän piti koko ajan kovaa meteliä ja osasi kaikenlaisia hassuja kirosanoja. Esikuvani siis. Myöhemmin tajusin, että äijähän juo kuin sieni ja että ihmisten päälle pärskiminen ei ole kovin hyvä ajatus.

Tintin Tiibet-seikkailu on Yoshi's Islandin jälkeen parasta tasoloikkaa, mitä vuodella 1995 on tarjota. Se tuntuu hieman vaikealta ensin alkuun, mutta kun juonesta saa kiinni, niin pelaamisesta ei tahdo tulla loppua. Sitäpaitsi Tintti on aikuistenkin sarjakuva, mikä kannattaa muistaa kun kinuaa tätä peliä joululahjaksi.

MARTTI-SAN

90

'Tyylikäs sankari'

Minä en ole yleensä mikään sarjisfani sen takia, että usein niiden päähenkilöt ovat niin ääliöitä. Katsokaa vaikka Aku Ankkaa (Taikaviitta on eri juttu!), Asterixia ja Mustanaamiota. Puhumattakaan supersankareista kuten Lepakkomies ja Hämähäkkimies. Aikuiset miehet juoksentelevat ympäninsä värikkäissä trikoissa. Pitäisikö itkeä vai nauraa?

Tintissä on sitävastoin tyyliä. Hän on myös fiksu. Ainoa täydellinen sarjakuvakokoelmani onkin juuri Tintti-albumeita. Täytyy nostaa hattua Infogramesille siitä, että he ovat onnistuneet siirtämään Tintin Tiibet-seikkailun peliksi. Seikkailua ja toimintaa riittää, ja klassisen sankarin ohjaaminen on upeaa. Töyhtö vinoon ja menoksi.

TOPI

90

SNES

Seikkailu

Julkaisija	INFOGRAMES
Jakelu	BERGSALA
Myynnissä	JOULUKUU
Pelaajia	1
Pelimuisti	SALASANA
Koko	12 MBIT
Muuta	—

Grafiikka **91**

Tyylikäs piirrosjälki kertoo, että nyt ollaan tekemisissä klassikon kanssa.

Äänet **90**

Soundtrack onnistuu tukemaan grafiikan luomaa tunnelmaa loistavasti.

Tuntuma **91**

Uusia ulottuvuuksia. Kuin kirjoittaisi uudelleen Tintti-albumia.

Haaste **85**

Paljon tehtäviä ja tutkittavaa. Hiukan liian helppo edistyneemmille pelaajille.

YHTEENSÄ **90**

Tintin seikkailussa ei kyllästy, pelinäkään.

LOADED

Loaded on ollut väkivaltaisuutensa takia julkisuuden hampaissa varsinkin Englannissa. Onko pelissä muutakin kuin komea ulkokuori ja ylisuureksi paisuneen kohun tuoma julkisuus?

Elvis ei ole kuollut. Hän elää ja voi hyvin ja toimii vankilanjohtajana laitoksessa, joka saa 'Nokan' näyttämään lastenkodilta. No, ei hän oikeasti ole Elvis. Vain surkea jäljittelijä. Eikä hän edes voi kovin hyvin. Hänellä on suuri musta reikä mahassaan ja hän on vastuussa kuudesta pahimmasta psykopaatista, jotka milloinkaan on lukittu rakennuksen seinien sisäpuolelle.

Onko täällä kilttejä psykoja?

Se oli se tarina, sitten itse peliin. Siinä saa itse valita oman pahiksensa, joka pitää auttaa huit hiiteen koko pakkolaitoksesta. Mennäänpä järjestyksessä. Tarjolla on seuraavia raakimuksia:

Jättimäinen Mama, jonka takataskusta löytyy Wobble-pommeja-
Butch, jolla on huono maku lenınkıen suhteen, mutta parempi tuntuma liekinheittimiin.
Seksipommi Vox, blondi, kaunis, tyhmä, ilkeä ja tappava.
Fwank, jos kosket hänen teddykarhuunsa, olet kuollut. Ja vaikket koskisikaan...
Cap'n'hands, joka on jonkin sortin puolirobotti, jolla on taipumus piraattijuttuihin.
Bounca, kerjäläisten suojelupyhimys. Puliukko, jonka ohi ei kuljeta nenä pystyssä.

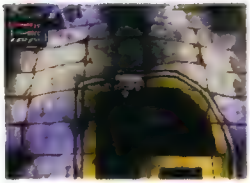
Kaikki nämä hilpeät tyypit ovat raskaasti aseistettuja. (Vankilan turvallisuus vaikuttaa vähän heikolta, mutta millainen peli siitä olisi tullut, jos pako tapahtuisi muovilusikoilla kaivaen?) Liekinheittimiä, panssarinyrkkejä, ohjuksia ja piilukkopıstooleita – siinä pan esimerkkiä tarjonnasta. Kaikkia voi parannella power upeilla. Mukana on myös erilaisia älypommeja. Kaikki räjähdykset, väläykset ja pamahdukset ovat upeita. Gremlinin heput eivät ole säästelleet vaivojaan luodessaan kimmokkeita, ruudinsavuja ja valonvälähdyksiä.

Vapaus tai verilöyly!

Miksi, sitä ei selitetä, mutta paeta vaan pitää. Vankila on jaettu viiteentoista labyrinttimäiseen tasoon, joista löytyy eritasoisia vastustajia. Ansojen, paluukujien, power uppien ja muiden jupinoiden lisäksi tasolta löytyy aina myös neljä tunnuskorttia, jotka tarvitaan seuraavalle tasolle pääsyyn. Alkaa haiskahtaa Doom-kloonilta, vai kuinka? Ei hätää, siihen ei ole sentään sorruttu. Jotkut labyrinttivaikutteet on kyllä napattu Doomista, mutta perspektiivi on sama kuin Atarin vanhassa Gauntletissa ja itse toiminta on yhtä kaoottista kuin S.M.A.S.H. TV -pelissä (jos joku sen muistaa). Vartijat ovat lievästikin sanoen kirjavaa joukkoa. Kaikkea löytyy raskaasti aseistetuista roboteista ja eritasoisista asehulluista aina pahansisuisiin jättiläisrottiin ja sekalaisiin kummituksiin asti. Kaikki näyttävät vielä lisääntyvän kuin kaniinit. Vastustajia riittää joka puolella, ja lisää tunkee joka raosta, mutta kaikki kuolevat ampumalla kiljuen ja verta roiskien, joten ei muuta kuin sormi liipaisimella koko ajan. Käytäviä on paljon ja ne ovat hämääviä ja pikkuruisesta kartasta on vain rajallinen apu.

Tottahan toki kaikenlaisten optioidenkin kanssa pääsee pelaamaan. Vaikeusasteen voi asettaa neitimäisestä brutaaliin. Kamerakulmaa voi muuttaa lintuperspektiivistä melkein Doomimaiseen. Elämän voi tehdä helpommaksi huijaamalla lisäelämillä ja niin poispäin. Yksin- ja kaksinpeli onnistuu yhdelläkin koneella, mutta kahdella PlayStationilla pääsee kokemaan nelinpelin riemuja. Tätä Norman Bateskin pelaisi...

Loaded ei tarjoa tervehenkisiä samaistumiskohteita. Paitsi psykopaateille.



Wobble-pommi on nimensä veroinen tehostepuolellakin.

Tulokset siitä, kuinka tehokkaasti on onnistunut tuhoamaan vastustajiaan.

Liekinheitin on kivempi lelu kuin legot.

'Kohta meissä kaikissa asuu pieni psyko'

Veri roiskuu, irtojäsenet lentelevät, sisäelimet hajoavat, munuaiset lotisevat, mutta kauhukseni huomaan myhäilevän lattialla makaaville punaisille möykyille, jotka olivat vihollisiani. Grafiikka loistaa ja äänitehosteet lentävät kaiuttimista kuin luodit.

Loaded on shoot 'em up, joka tulee varmasti aiheuttamaan kiistelyä kodeissa, kouluissa ja television asiaköyhissä sosiaaliporno-ohjelmissa. Lopputulokseksi tulee varmastikin jälleen kerran, että tällaisista peleistä tulee psykopaatiksi. Jos kaikki kurkku suorana TV-pelien sisältöä arvostelevat mediumit katsoisivat omaa tarjontaansa, niin huomaisivat varmasti, että se kuuluisa tukki löytyy omastakin silmästä. En ole nähnyt missään sellaisia tutkimustuloksia, jotka todistaisivat väkivaltaisten TV-pelien olevan yhtään television ja painetun sanan tarjontaa vaarallisempia. Jazz luokiteltiin aikoinaan aivomädän aiheuttajaksi, saman kohtalon kokivat sarjakuvat myöhemmin. Mikä mahtaa päästä tulilinjalle seuraavaksi? Jääkiekko?

Miten vain, Loaded kuitenkin rakentuu vanhan kunnon Gauntletin perustalle. Maustaakseen vanhaa peli-ideaa Gremlin lisäsi siihen syvyyttä ja väkivaltaa ja kruunasi koko karmeuden/komeuden reilulla kasvojenkohotuksella.

Parin minuutin suruttoman teurastuksen jälkeen mieleen herää kuitenkin kysymys: Onko tämä nyt sitten hauskaa? Eikö peli olisi aivan yhtä mielenkiintoinen, jos siitä poistettaisiin veri ja vihulliset poksahtaisivat harmittomasti vaikka suklaanamuiksi? Kaiken veren ja irtonaisten ruumiinosien keskellä täytyy tunnustaa, että johonkin atavistiseen vaistoon tämä vetoaa. Loaded on karmeudessaan upea kokemus.

TOMMI

84

'Yliannos verta ja väkivaltaa'

Murhaa, murhaa, murhaa, murhaa ja murhaa! Veri lentää, panssarinyrkki jymisee, vihulliset räjähtelevät ja minä laahustan eteenpäin kuin varovainen rotta ilmaa nuuskien. Täällä ei selviä elossa rauhallisena ja taktiikkaa harkitsevana. herkkävatsaisten ei tarvi vaivautua tämän pelin pariin. Se mikä Loadedissa eniten vetoaa, on tunnelma. Jo sellainen seikka, ettei joudu jälleen jonkun ällöhyvän sankarin rooliin, vaan pääsee toteuttamaan sisäisiä kieroutumiaan (ei ehkä rumiin leninkeihin pukeutumista, mutta kaikkia muita), nostaa pelin omaan luokkaansa. Gremlin on pakannut uutukaisensa sievästi. Rankkoja, omaperäisiä hahmoja Doom-tunnelmaisessa ympäristössä, suhteellisen tiukka tarina ja tonneittain komeaa grafiikkaa. Grafiikasta varsinkin esittelyjaksot ja muhevat asetehosteet jäävät mieleen. Esimerkiksi Maman Wobble Bomb saa koko ruudun hytkymään kuin humalainen hyytelö.

Ohjaus on helposti omaksuttava ja tarkka, joten pelin oppiminen ei tuota isompia ongelmia. Ongelma on sen sijaan se, että neljä-viisi kenttää selvitettyään pelaajaa alkaa helposti kyllästyttämään. Täytyy myöntää, että taktisen osuuden puuttuminen ärsyttää minua. Tässä shoot 'em upissa vain juostaan ympäriinsä, ammutaan kaikkea ja kerätään niin paljon energiaa ja ammuksia kuin mahdollista. Erityisen fiksu ei pelaajan tarvitse olla, että tajuaa älypommien säästämisen tiukkoihin paikkoihin olevan kannattavaa. Avainkortitkin löytää aina ennemmin tai myöhemmin, jos vain pysyy hengissä. Loaded sopii kuitenkin paljon paremmin konsolipeliksi kuin Doom ja kumppanit. Kaksinpelimahdollisuus tuo toimintaan aivan uutta ulottuvuutta, ja sehän on vain plussaa. Pienestä toistostaan huolimatta Loaded on toimintapala, joka kaikkien veristen pelien ystävien on syytä tutkia. Mikään perhepeli se ei kuitenkaan ole!

JOONAS

79

PLAY STATION

Toiminta

Julkaisija	GREMLIN
Jakelu	COMPUTER 2000
Myynnissä	NYT!
Pelaajia	2
Pelimuisti	—
Koko	CD
Muuta	LINKITETTÄVISSÄ

Grafiikka — 85

Myrkyllisiä kenttiä, valikoita ja taustoja. Animaatio rykii välillä.

Äänet — 76

Törkeitä epä-ääniä ja rankkaa mutta yksitoikkoista indie-metallia.

Tuntuma — 83

Tiukka ohjaus ja loiva oppimiskäyrä. Bäng bäng vaan!

Haaste — 75

Haasteesta on helppo antaa pisteet, mutta itsensä toistosta niitä on hankalampi jaella.

YHTEENSÄ — 81

Kirkuvan komea megasupertappojuhla, johon valitettavasti voi kyllästyä liian pian.

Donald

Mikäpä sopisikaan paremmin pimeää talvi-iltaa piristämään kuin Aku Ankka -peli? Jos aika tuntuu käyvän pitkäksi neljän seinän sisällä pakkasten paukkuessa, niin silloin on sopiva hetki vierailla Ankkalinnassa.

Paitsi että ensimmäinen havainto sulkapeitteisestä kiukkupussista tuleekin tropiikin lämmöstä (onnenpoika!), nimittäin aurinkoiselta Maui-saarelta. Kuuluisa patsas on kadonnut salaperäisesti, ja Aku lähtee porhaltamaan yksityisetsivää leikkien roistojen perään.

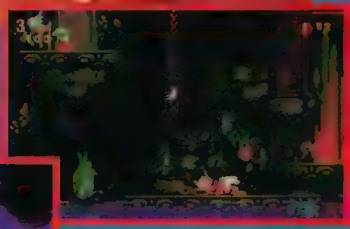
Donald Duck – Maui Mallard seuraa Disneyn tasoloikkamallia orjallisesti. Mitään ei ole jätetty sattuman varaan Akun seikkailissa kauniissa maisemissa ilkeiden olioiden seassa.

Akun ensimmäisenä tulikokeena on tutkia salaperäinen kummitustalo johtolankojen varalta. Kummitustaloa asuttavat rumilukset tekevät kaikkensa estääkseen sankarimme etenemisen. Onneksi hän ei ole aivan ilman aseita (kuka sanoikaan, ettei väkivalta ratkaise mitään?). Aseeseen saa erilaisia ammuksia, jotka oikeina yhdistelminä antavat sille suurimman mahdollisen tehon ja tekevät matkanteon vähän helpommaksi.

Seuraava kenttä sijoittuu raunioille. Siellä aseesta ei ole mitään hyötyä, joten Akun täytyy turvautua ninjutsuun. Poimittuaan ying/yang-symbolin, hän voi muuttua ninjaksi karatekeppeineen. Keppi on paitsi tehokas vihollisia vastaan, myös kätevä apuväline sellaisiin paikkoihin pääsemisessä, jonne muutoin olisi mahdoton löytää.

Matkallaan raunioiden halki Aku löytää valtavia ankka-patsaita, joita hän voi käyttää hyödykseen. Niillä voi hajottaa seiniä ja muita esteitä, jotka ovat tien tukkeena. Matka jatkuu seuraavaksi läpi ankka-pygmien kylän, ja vastus kovenee koko ajan. Uupunut ankka joutuu ponnistelemaan yhä kovemmin.

Tietysti lisäelämiä ja bonuksia löytyy vähän sieltä sun täältä. Kannattaa olla tarkkana. Monista paikoista löytyy salakäytäviä, jotka puolestaan johtavat vielä salaisempiin aarrekammioihin.



Kansainvälisen ankka-seikkailijan arkipäivää.

Jaiks! Mikä se oikein oli?

Duck Maui Mallard

MEGA

Tasoloikka

Julkaisija	SEGA
Jakelu	PLAYMIX
Myynnissä	NYT!
Pelaajia	1
Pelimuisti	—
Koko	16 MBIT
Muuta	—

'Lämpöä kylmään'

Aku on sarjakuvamaailman rankin tyyppi. Hän on yhtaikaa pirullinen ja kiltti. Hän on epäonnistujan perikuva, mutta silti nousee pahimmistakin takaiskuista. Hänen parhaat puolensa ovatkin hänen inhimilliset puutteensa. Ne auttavat samaistumaan häneen. Kukaanhan ei ole täysin virheetön, vai kuinka (paitsi sinä, [illegible])?

Peli on hauska, siinä on paljon tavaraa ja graafisesti se on korkeampaa tasoa kuin useimmat muut Mega Driven pelit. Olisikohan peli mahtanut olla yhtä hauska, jollei sen päähenkilönä olisi Aku Ankka? Vaan viis siitä, kun Aku kerran ON sankarina.

Donald Duck – Maui Mallard on talvipakkasilla lämmittävä kokemus. Peli on yhtä viihteellinen kuin rentokin, eivätkä tällaiset seikkailut tunnu milloinkaan kyllästyttävilta. Ei voi kuin kiittää ja kumartaa Segaa ja Disneyä heidän yhteistyönsä komeasta hedelmästä. **MARTTI-SAN**

86

'Takapuoli vankka – Aku Ankka'

Surkeinta Aku Ankka -sarjiksissa on se, että ankkaparka tuntuu aina epäonnistuvan. Vaikka alkuun kaikki näyttäisi kuinka hyvältä, niin loppujen lopuksi hän kuitenkin aina saa lyhyimmän korren. Niin oli ainakin silloin, kun minä luin Akuja. Sääntöön oli toki yksi poikkeus: Taikavitta. Taikavitan seikkailuissa epäonnisesta ankasta tuli vihdoinkin oikea sankari. Ja vieläpä aika kova sellainen.

Siksi minä pidänkin Maui Mallardista. Siinä Aku ei joudu Roopen höykytettäväksi, vaan pääsee laittamaan luun kurkkuun rosvoille ja muille ilkimyksille. Ninja-puvussaan hän muistuttaa enemmän Taikavitta kuin missään aiemmista peleistään. Siksi Maui Mallard on mielestäni paras Disney-peli sitten Capcomin suuruudenaikojen.

TOBI

90

Grafiikka **90**

Siistiä Disney-grafiikkaa, paljon upeita vihollisia ja freesejä taustoja.

Äänet **87**

Kaikkien tuntemat alkuperäiset ankka-soundit. Kotoisia Disney-biisejä.

Tuntuma **85**

Aku kulkee hiukan hitaasti, muuten kaikki toimii hienosti.

Haaste **89**

Paljon tekemistä ja tavaraa. Koko ajan hauskaa.

YHTEENSÄ **88**

Paljon kovempi kuin Pocahontas.

Perinteisen sekopäisen tiedemiehen koe epäonnistuu, ja hänen tyttärensä tempautuu tuntemattomaan ulottuvuuteen. 30 vuotta myöhemmin sankarimme löytää hylätyn laboratorion ja kokee tyttären kohtalon. Paluureittiä etsitäänkin sitten dinosaurusten ja luolamiesten seasta sekä tulivuoren sisuksista. Tervetuloa seikkailuun.

SECRET

Matka alkaa sankarin koiran järsittyä hylätyssä laboratoriossa lojuvia kaapeleita, jolloin aikakone käynnistyy. Secret of Evermoressa sankarimme, hänen koiransa Buddyn ja tiedemiehen tyttären Elizabethin tehtävänä on löytää tie takaisin omaan aikaansa.

Paikka jossa he seikkailevat on nimeltään Evermore. Sitä ei ole oikeasti olemassa, vaan se on Elizabethin mielikuvituksessa syntynyt. Koska hän on niin kiinnostunut kivikaudesta, niin Evermore on pullollaan luolamiehiä, rämeitä, jättihämähäkkejä, lihaa syöviä kasveja, pikijärviä ja toimivia tulivuoria. Mielikuvituksesta syntynyt maailma on siihen joutuneille piinallisen todellinen.

Liz on sitten vuoden 1965 ehtinyt jo luolamieskylän päälliköksikin. Hän on harjoittanut maagisia lahjojaan, ja pelissä elossa pysymiseen tarvitaankin paljon taikoja. Taiat tapahtuvat erilaisia aineita sekoittamalla – esimerkiksi kristalleja, maata ja tuhkaa. Sekoitetuista aineista syntyneitä taikoja voi sitten käyttää aseina. Elizabeth on siis kivikaudella yhtä suuri tiedemies kuin isänsä oli omana aikanaan (paitsi paremmin onnistunut). Kaikki maagiset toiminnot kulkevat yhteisnimellä alkemia. Kun sankarimme materialisoituu ensimmäisen kerran aikakoneeseen jouduttuaan, hän löytää itsensä eräänlaisesta kehittyneestä lentokoneesta. Hänen kimppuunsa hyökkää robotteja, mutta hän onnistuu muussaamaan ne löytämällään panssarinyrkillä. Valitettavasti vain hän onnistuu kaiken hulinan keskellä hajottamaan ohjaimetkin atomeiksi, ja niinpä metalliliintu kyntää itsensä esihistoriallisen Evermoren kamaraan. Kun pelin nimetön sankari (minä nimesin hänet Raneksi) herää, hän on kadottanut panssarinyrkkinsä, mutta pian hän löytää Bone Crusherin – joka ohjeiden mukaan on hyvä "hyttysten nitistämiseen". Aseistus on lievästi sanottuna siis vähäinen kaikkien villieläinten ja hirviöiden seassa seikkailemiseen. Matka alkaa pahasti alakynnessä.. Ensimmäiseksi täytyy etsiä kylän paras alkemisti, joka on harhaillut jonnekin asvalttisuolle. Hänet on kaapannut ylikasvanut kromosomihämähäkki. Hämäri on pelin ensimmäinen pomo. Siihen eivät Ranen luisen aseen iskut tehoa, mutta tehokkaat taiat kyllä. Ranesta tulee kylän sankari, mutta se ei auta häntä yhtään lähemmäksi kotimatkaa. Liz epäilee, että hänen mielikuvitusmaailmansa on ulkoapäin tulevan hyökkäyksen kohteena; tulivuoret ovat käyneet vähemmän aktiivisiksi, ilmasto on kylmennyt ja tulivuorten liskoihmiset ovat alkaneet tehdä entistä aggressiivisempia hyökkäyksiä ennen turvalliseen viidakkoon. Johtuuko kaikki ulkoisesta vaikuttajasta? Se ratkeaa vain käymällä tutkimassa suuren tulivuoren sisintä. Mitäpä sitä ei tekisi päästäkseen takaisin paikkaan nimeltä Podunk, 1995...

# of EVERMORE

Maakaasu (eikä mikään muu) voi olla hyödyllinen asia autiomaassa.

Oudot voimat vaikuttavat säätilaan. Onko syyllinen kenties Juha Föhr?

'Välimalli'

Secret of Evermoresta löytyy monta Squaren pelien ideaa: taikojen kokoaminen, kokemuspisteet, Secret of Manan valikot (joissa esimerkiksi aseiden vaihto käy näppärästi) ja varusteet ja niin edelleen. Itse tapahtumat tuntuvat Chrono Triggerin sivujuonelta, jossa tehtäviä selvitellään 65 miljoonaa vuotta esihistoriassa. Tuntuu siltä kuin SoE:n esikuvana olisi käytetty Spielbergin Star Wars -trilogian jälkeisiä elokuvia. Alkuperäistarinoita kun on kallista ja aikaa vievää lähteä tekemään. Ehkäpä juuri siksi niin paljon ympäristöstä ja pelituntumasta tuntuu Secret of Manasta napatulta. Secret of Manan grafiikasta on tullut ilmeisesti Squaren standarditavaraa, mikä on lievä pettymys meille, jotka haluaisimme nähdä jotain uutta ja mullistavaa.

Square ei yleensä jätä pelaajaa niin armottomaan asemaan heti alusta, kuin tässä seikkailussa: autiomaahan kera reisiluun, jonka kanssa pitäisi hakata Raptoreja. Harvoin Square myöskään on pakottanut pelaajan jatkuviin ja väsyttäviin taisteluihin vain kokemuspisteiden ja terveyspisteiden takia. Tätä peliä ei voi kutsua vasta-alkajan seikkailuksi. Kokeneille pelaajille taas arvoituksia on liian vähän.

Alku vaikuttaakin helpolta vain kokeneille strategiapelaajille, jotka kestävät pelin kärsivällisyystestit. Mutta jaksavatko he loput pelistä? Square on yllättäen julkaissut pelin, joka ei oikein vie mukanaan. Peliin tulee usein taukoja, koska se ei oikein jaksa ptää pelaajan mielenkiintoa yllä. Squaren uusin tuntuu kaiken kaikkiaan omituisen vanhanaikaiselta verrattuna Chrono Triggeriin ja Final Fantasy III:een. Secret of Evermore on kuin huolimattomasti kasattu muistikirja jo käytetyistä ideoista.

TOMI

84

'Missä magia?'

Yhden asian Topi jätti arvostelussaan sanomatta; Secret of Evermore tulee Squaresoft USA:lta eikä Japanista. Ja se näkyy.
Vaikka Evermore näyttääkin pinnalta katsoen aivan Manalta, niin jotain jää kuitenkin puuttumaan. ei grafiikasta eikä ohjauksesta, mutta tunnelmasta. Sitä maagista ilmapiiriä ja tunnetta pelin hahmoihin samaistumisesta ei Evermoresta löydy kuten Final Fantasyista, Manasta ja Chrono Triggeristä

Peliin on vaikea motivoitua, koska ei tunnu siltä, kuin se tarjoaisi mitään erityisen kiinnostavaa jatkossakaan. Ohkohan se nyt hyvä idea tehdä pelistä japanilaisen seikkailun tapainen ja antaa sille vielä melkein sama nimi? Vaikka englanninkielisen roolipelin ilmestyminen Squarelta on on aina huomionarvoinen tapahtuma, niin Evermore on kuitenkin tähänastisista esityksistä selvästikin heikoin.

MARTTI-BAN

79

SNES

RPG

Julkaisija	SQUARE
Jakelu	
Myynnissä	TAMMIKUU
Pelaajia	1
Pelimuisti	PARISTO
Koko	24 MBIT
Muuta	—

Grafiikka **88**

Secret of Manan tasoa, mutta ei Chrono Triggerin tapaan loisteliasta.

Äänet **87**

Squarella on aina ollut hyviä säveltäjiä. Musiikki seuraa hienosti tapahtumia ja maisemia.

Tuntuma **80**

Ohjaus on suoraviivaista, mutta joskus on vaikea osua oikeaan kohtaan tai oikeisiin esineisiin.

Haaste **83**

Pitkällisen terveys-pisteiden lataamisen jälkeen (haaste sinänsä) pikkuvihulaisista ja pomoista selviää ilman ongelmia.

YHTEENSÄ **82**

Squaresoft USA ei ole Square Japan.

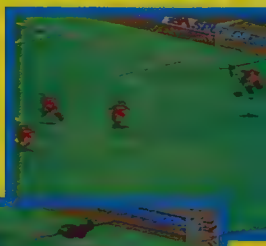
FIFA '96

Talven jälkeen tulee kesä ja NHL '96:n jälkeen tulee FIFA '96. On aika katsoa, otteleeko Electronic Artsin uusin jalkapallosimu International Superstar Soccerin kanssa samassa sarjassa.

Talvi ja jalkapallo eivät yleensä kuulu yhteen, mutta Electronic Arts on saanut uusimman versionsa FIFA Soccerista jo valmiiksi ja julkaisee sen ennen Konamin International Superstar Soccer Deluxea. Joten FIFAsta tuli talvipeli, halusimme tai emme.

Electronic Arts on tunnettu mestarillisista urheilupeleistään jo John McFadden -pelistä lähtien, mutta oikeaa jalkapalloa he ovat onnistuneet välttelemään aina viime vuosiin asti. Viime vuoden maailmanmestaruuskisojen ja niiden mukanaan tuomien onnettomien jalkapalloviritysten myötä Electronic Arts otti pallon kokeneeseen kouraansa ja teki oman näkemyksensä aiheesta. Tuloksena oli FIFA International Soccer, jota seurasi FIFA '95, joka puolestaan on '96:n edeltäjä.

EA:n urheilupelien tapaan tästäkin versiosta löytyy paljon tilastoja, turnauksia ja uusintoja sekä muita virityksiä. Vai miltä kuulostaa 12 liigaa, 237 joukkuetta ja 3792 pelaajaa, joilla kaikilla on oma persoonallisuutensa? Kuulostaa aika raskaalta, mutta juuri massa erottaa FIFA-pelit kaikista viime vuosina ilmestyneistä jalkapallo-toiminta -peleistä, jotka eivät paria päivää pitempään kestä. Joten vaikka välillä meno tuntuisikin kankealta ja hankalalta, niin täytyy muistaa, että pelistä löytyy muutakin kuin komea ulkokuori. Tietysti on mahdollista olla välittämättä tilastoista ja vain pelata.



Hyökätä vaiko ei, kas siinäpä pulma.

Jälleen kerran naapurin sossut ovat saaneet pelin omalla kielellään.

Liian innokkaasta taklaamisesta tulee helposti vastapuolelle vapaapotku.

Kuusi raavasta miestä pallon kimpussa.

FIFA '32

NHL '96:n tapaan Electronic Arts on kääntämässä myös FIFA '96:tta 32-bittisille. Kuinka paljon ne tulevat eroamaan 16-bittisistä versioista, sitä on toistaiseksi mahdotonta sanoa, mutta palaamme asiaan heti kun Saturn- ja PlayStation -versioista jotain kuuluu.

'Väsymys hiipii pelipaitaan'

Noin vuosi sitten FIFA-sarja merkitsi jalkapallopeleille samaa kuin NHL-pelit tänään. Sitten ilmestyi Konamin International Superstar Soccer ja pyyhki pöydän puhtaaksi kilpailijoistaan. Milloinkaan aiemmin jalkapallopeli ei ollut tuntunut niin todenmukaiselta, ja toden sanoakseni unohdin FIFA-sarjan melkein kokonaan. Epäilen, että '96 versio muuttaisi tilannetta. Tilastot ja tutut joukkueet ovat tietysti mukava asia, mutta itse peli tuntuu levottomalta, eikä jaksa pitää mielenkiintoa yllä montakaan päivää.
EA:n on siis syytä yrittää tehdä jotain merkittävää seuraavaan versioon mennessä, jos mielivät Konamin sarjaan.

TOPI

81

'Ei potki'

En milloinkaan ymmärtänyt urheilupelien suosiota ennen kuin päsin kokeilemaan International Superstar Socceria. Vaikka olenkin pelannut Electronic Artsin aiempia pelejä ja totutellut lajiin muutenkin, niin FIFA '96 näyttää minun silmiini kankealta ja yksitoikkoiselta peliltä.
FIFA '96:n hauskin osuus ei olekaan itse jalkapallo, vaan mahdollisuus sekoittaa joukkueita. Esimerkiksi Ajaxin ja Bajenin sekoituksesta tulee aika rankka joukkue. Loput pelistä tuntuukin sitten menneen talven lumilta.
Pari tuntia pelattuani ja tilannetta punnittuani tulin samaan tulokseen kuin hyvä ystäväni ja kollegani Topi – Electronic Artsin on syytä ottaa itseään niskasta kiinni ja ryhdistäytyä, ennen kuin he menettävät kaiken uskottavuutensa.

JOONAS

79

SNES

Urheilu

Julkaisija	ELECTRONIC ARTS
Jakelu	BERGSALA
Myynnissä	NYT!
Pelaajia	1-5
Pelimuisti	—
Koko	12 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 77

Rasittavat värit, kaikenkaikkiaan epäselvää.

Äänet 74

Tavanomaista EA-musiikkia, mutta valitettavan vaisu yleisö.

Tuntuma 80

Nopeampi kuin '95, muttei pärjää Konamin pelille.

Haaste 86

Paljon joukkueita, joiden kanssa pelata – monessakin mielessä.

YHTEENSÄ 80

Aikaa tuntumaan vanhan toistolta.

MEGA

Urheilu

Julkaisija	ELECTRONIC ARTS
Jakelu	PLAYMIX
Myynnissä	NYT!
Pelaajia	1-4
Pelimuisti	—
Koko	12 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 73

Vielä rasittavampaa kuin SNES-versiossa.

Äänet 74

Tavanomaista EA-musiikkia, mutta valitettavan vaisu yleisö.

Tuntuma 82

Nopeampi kuin SNES-versio, mutta voisi olla hauskempikin.

Haaste 86

Paljon joukkueita, joiden kanssa pelata – monessakin mielessä.

YHTEENSÄ 80

Aikaa tuntumaan vanhan toistolta.

Goal Storm

Jalkapallopeli PlayStationille International Superstar Soccerin tekijöiltä vaikuttaa todella lupaavalta. Lopputulos olisi voinut kuitenkin olla parempikin.

'Konami löysäilee'

Minä olen aina pitänyt Konamista. En muista milloinkaan pettyneeni mihinkään heidän tuotteistaan, joten Goal Storminkin suhteen odotukseni olivat korkealla. Koska Konami yleensä aina parantaa edellisestä tuotoksestaan, niin kuvittelin Goal Stormin olevan itsestään selvästi parempi kuin International Superstar Soccer. Niin sitä vaan voi erehtyä.
Puoli tuntia pelattuaan taika alkaa hälvetä. Pallon syötteleminen pelaajalta toiselle alkaa kyllästyä. Statistiikka ja kaikki valintamahdollisuudetkaan eivät innosta tyytymättömyyden hiipiessä huoneeseen.
Konami on löysäillyt pahasti eikä ole onnistunut luomaan International Superstar Soccerin tunnelmaa GS:ään. Goal Storm ei yllä odotusteni tasolle, mutta toisaalta sillä ei juuri kilpailijoitakaan ole.

76

MARTTI-SAN

'Vain keskitasoa'

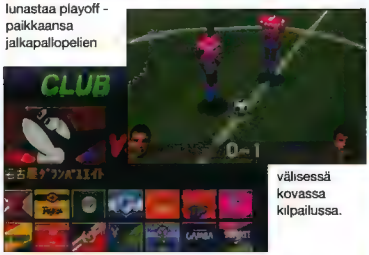
Ei voi kuin ihmetellä, miksei Konami tehnyt tästä pelistä parempaa. International Superstar Soccerin uusi versio upeammilla grafiikoilla, komeilla uusinnoilla ja samplatuilla yleisön äänillä olisi ollut paljon varmempi veto kuin tällainen keskiverto futispeli. Nimenomaan sen takia, että tällaisia puolivillaisia pelejä on ollut tarjolla, ISS oli sellainen hitti. Miksi sitten Konami teki uuden puolivillaisuuden? Oliko heillä joku taka-ajatus, vai menikö peli vain pahasti pieleen?
Erityisen harmilliseksi tilanteen tekee se, että kaikki tietävät, mihin Konami pystyy. En voi sanoa muuta, kuin että kannattanee odotella parempaa futispeliä, ellei kauhea kiire sellaista ole hankkia.

74

TOPI

Konami on tehnyt koko joukon klassisia urheilupelejä kuten Track & Field II ja Double Dribble, mutta heidän suurin menestyksensä on kuitenkin viime vuonna ilmestynyt International Superstar Soccer. ISS on rankattu Super Powerissa ja monissa muissa konsolipelilehdissä maailman parhaaksi jalitsupeliksi, joten jatkoa sille oli luonnollisesti odotettavissa. Uusia yrittäjiä ovat SNES:n International Superstar Soccer Deluxe ja PlayStationin Goal Storm. Viimeksimainittu on tämän peliarvostelun aiheena.

Kun kuulimme ensimmäisen kerran Konamin aikovan tehdä jalkapallopelin PlayStationille, kuvittelimme että kyseessä olisi uusi versio International Superstar Soccerista. Niin ei kuitenkaan ole. Goal Storm on samankaltainen kuin kolikkopelihallien jalitsupelitkin, eikä lainkaan yhtä todenmukainen ja helposti pelattava kuin Konamin SNES-peli. Sisältöä Goal Stormista kyllä löytyy – joukkueita ja turnauksia sekä kaikenlaisia yllätyksiä kyllä riittää. Jotain kuitenkin jää uupumaan, ja Goal Stormin voi olla vaikeaa lunastaa playoff -paikkaansa jalkapallopelien välisessä kovassa kilpailussa.



PLAY STATION

Urheilu

Julkaisija	KONAMI
Jakelu	COMPUTER 2000
Myynnissä	NYT!
Pelaajia	1-2
Pelimuisti	—
Koko	CD
Muuta	—

Grafiikka **74**
Polygonigrafiikka tekee pelaajista hiukan liian kulmikkaita.

Äänet **79**
Tyypillistä urheilumusaa ja huutoja ja juhlintaa maalin syntyessä.

Tuntuma **76**
Tällaisia kolikkofutispelit tuppaavat olemaan. Paljon toimintaa, mutta ääliöitä kanssapelaajia.

Haaste **75**
Statistiikkaa ja turnauksia, niinkuin muissakin jalkapallopeleissä.

YHTEENSÄ **78**
Ihan mukava, muttei mikään International Superstar Soccer.

NBA Live 96

Uusi vuosi tuo mukanaan uuden korispelin Electronic Artsilta. Voiko koripallosimulointi hankaline sääntöineen ja kymmenen kentällä samanaikaisesti olevan pelaajan kanssa olla yhtä hauska kuin NBA Jam?

Jokainen heistä esitellään yleisön riemuitessa. Amerikkalaista urheilua parhaimmillaan. NBA LIVE!

Paljon sääntöjä

Koripallossa ei riitä, että on pitkä, nopea ja vahva. Siinä vaaditaan taktiikkaa, mikä puolestaan johtaa siihen, että pelissä on paljon sääntöjä. Options-valikosta säännöt voi larttaa pois päältä, mutta se ei ole oikein pelin perusidean mukaista.

NBA LIVE:ia pelatessa kannattaa tuntea esimerkiksi seuraavat säännöt: Takaisinsyöttö - hyökätessä ei saa syöttää takaisin keskilinjan yli. Kolme sekuntia – vastustajan rangaistusalueella ei saa olla kolmea sekuntia pitempään ilman palloa. Viisi sekuntia – jonka aikana on heitettävä, ja Kymmenen sekuntia – aika, jonka palloa saa

Virhe!

Monissa urheilulajeissa vastustajaa voi ottaa kovastikin. Koripallossa liian kovasta pelistä annetaan varoitus. Viidestä virheestä pelaaja lähetetään suihkuun loppupelin ajaksi.

Ulosajettu avainpelaaja tai liian monta varoitusta koko joukkueella merkitsee yleensä pelin lopputuloksen kannalta huonoa. Ulosajetun voi olla paras koritykki koko joukkueesta tai tehokkain puolustaja. Jos koko joukkueella on liian monta varoitusta, joukkuevirhe, niin vastustajalle annetaan vapaaheittoja.

'Paras korissimulaattori'

Täytyy tunnustaa, että koripallo on harvinaisen viihdyttävä urheilulaji. Valitettavasti harvat pelintekijät onnistuvat siirtämään tekniikkaa ja yhteispeliä NBA:sta TV-pelin. Usein lopputulos on puuroinen, ja kikkojen käyttäminen melkoista arpapeliä. NBA Jam ratkaisi ongelmat loistavasti, mutta se ei enää ollutkaan oikea koripallosimulaattori. EA sitävastoin on pinnistänyt kaikkensa pitääkseen kaikki säännöt ja kymmenen pelaajaa kentällä. Viihdyttävyyttä ei ole saatu parhaaksi mahdolliseksi, mutta lopputulos on silti parempi kuin Lakers vs Celtics. Miinusta tulee sotkuisesta kentästä ja toivottomista loppuvihellyksistä.

Jos haluaa vain pelata vähän korista, niin NBA Jam - Tournament Edition on paras vaihtoehto. Jos on koripallofanaatikko, joka ei selviä ilman kaikkia sääntöjä, niin NBA Live ä96 on toistaiseksi paras vaihtoehto.

82

TOPI

Pearl Jam ja raskas musiikki

Hupaisa yksityiskohta musiikinystäville on pelaaja numero kymmenen Hawkseissa. Hänen nimensä on Mookie Blaylock, ja hänen paitansa numeron mukaan Pearl Jam nimesi levynsä "Ten". Pearl Jam -faneille oikea joukkue on siis Hawks. Mutakin kovia joukkueita pelistä löytyy, kuten Los Angeles Lakers ja Chigago Bulls.

Musiikin Electronic Arts on onnistunut NBA LIVE:iin tekemään vimpan päälle. Musa on raskasta ja raakaa rap-metallia. Siitä herääkin kysymys: Mikseivät useammat pelivalmistajat voi ymmärtää, etteivät kaikki pidä plip-plop -teknosta? Hyvin tehty, Electronic Arts.

'EA Sports onnistuu jälleen'

Olen jälleen aloittanut urheilun, jota harrastin nuorempana kymmenen vuotta. Jälleen kerran hikoilen kentällä, kuljetan, syötän, hämään ja heitän pallon korirenkaan läpi.

Tällä kertaa en kuitenkaan ole vaivautunut nappulasarjaan, vaan olen siirtynyt suoraan lajin luvattuun maahan, Amerikkaan. Olen NBA-sankari, ja parasta kaikessa on se, ettei minun tarvitse nousta sohvastani ja riskeerata vakavaa loukkaantumista amerikkalaisten kromosomipalloilijoiden seassa.

Mitenkö sujuu? Olen tietysti voittamaton, ja Los Angeles Lakers -joukkueeni tekee vastustajistaan silppua. Luulitteko jotain muuta?

EA Sports on onnistunut jälleen kerran tekemään loistopelin. Ohjaus, grafiikka, haaste ja armoton metallimusiikki – kaikki toimii kybällä. Tämä peli saa hyvälle tuulelle.

KILLER-JOHN C.

90

SNES

Urheilu

Julkaisija	ELECTRONIC
Jakelu	
Myynnissä	NYT
Pelaajia	1-2
Pelimuisti	—
Koko	16 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 88

Yksi hienoimpia ja yksityiskohtaisimpia joukkuepelejä, joita on tehty.

Äänet 91

Oikein komeat korinat ja massiiviset metallimusiikit. Ou jee!

Tuntuma 83

Joukkuepelien ohjaus on aina vaikea pala. Toimii tällä kertaa ihan siedettävästi.

Haaste 89

Olla keskeyttämättä NBA:ta ennen voittoa on haaste sinänsä.

YHTEENSÄ 86

Paras korispeli, jos haluaa sääntöjen kanssa pelata.

Nintendo satsaa tällä hetkellä rankasti Super NES:iin. Yoshi's Island, Donkey Kong Country 2, Super Mario RPG ja Secret of Mana 2 – näiden nimikkeiden on tarkoitus pitää 16-bittinen hengissä Ultran saapumiseen asti. Sega on jo julkaissut seuraavan sukupolven koneensa, minkä voisi luulla johtavan Megan hylkäämiseen. Mutta sitten yks kaks ilmestyykin Vectorman ja lopettaa ennenaikaiset huhut Megan kuolemasta.

VECTOR

Vuosi on 2049 ja maa on myrkkyjen ja vanhojen autonakkujen saastuttama. Ihmiset ovat jo kauan sitten muuttaneet toisille planeetoille tuhoon tuomituilta alkukodiltaan. Jälkeensä he jättivät koko joukon robotteja huolehtimaan Maapallon puhdistamisesta. Ikävä kyllä robotti nimeltä WarHead heittäytyy suuruudenhulluksi ja valloittaa suuren osan planeetasta. Hän alkaa valmistamaan häijyjä laitteita vastaanottamaan avaruudesta eräänä päivänä palaavat ihmiset. Fantastinen robotti Vectorman palaa pitkältä avaruusmatkaltaan ja huomaa, että jotain on vialla. Kamppailu WarHeadiä vastaan alkaa...

Pum sanoo pommi

Matka WarHeadin pääkonttorille on pahansisuisten robottien ansiosta hengenvaarallinen. Robotit tekevät kaikkensa, jotta Vectorman ei pääsisi tavoitteeseensa. Jotta peli ei kävisi ylivoimaisen vaikeaksi, niin kentiltä löytyy televisioita, joiden sisältä löytyy power-upeja. Taistelun kuumuudessa käyttökelpoisimpia power-upeja ovat ehdottomasti 'transformer'-vikineet, joiden avulla Vectorman voi muuntautua vaikka poraksi, raketiksi tai pommiksi, joka räjäyttää vastustajat pois alta. Jotkut muuntautumiset mahdollistavat Vectormanin pääsyn salaisiin huoneisiin. Muunnosjupinoiden lisäksi Vectorman löytää kentiltä tietenkin lisäenergiaa ja parempia aseita.

Kenttärumba

Vectormanin luonut poppoo kutsuu itseään nimellä Blue Sky. He ovat tehneet parhaansa luodakseen tunnelmallisen ympäristön. Pienet yksityiskohdat, kuten tuulessa hiljaa liehuvat liput ja pilvien välistä piikistävät auringonsäteet, ovat Blue Skyn parhaita oivalluksia tunnelman luomisen saralla. Yksi hauska oivallus Vectorman-pelissä on 'minikenttä'-idea. Kyseinen idea on Megan maailmassa täysin uusi. Ensimmäisessä minikentässä Vectorman muuttuu pieneksi vihreäksi junaksi, joka yrittää päästä eteenpäin jättimäisen robotin ruosteisia nyrkkejä väistellen. Toisessa minikentässä Vectorman ryömii ympäri valtavaa ruokomattoa, joka vierii täysin holtittomasti edestakaisin. Kentässä tarvitaan skarppia reagointia, sillä maton hivuttautuessa pikkuhiljaa Vectormanin alta, kaksi nyrkkiä yrittää samaan aikaan tehdä hänestä varaosia.

MEGA

Toiminta

Julkaisija	SEGA
Jakelu	PLAYMIX
Myynnissä	MARRASKUU
Pelaajia	1
Pelimuisti	—
Koko	16 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 89

Luistaa kuin karpaasin suksi ja näyttää paremmalta kuin jääkiekon maailmanmestaruuspokaali (melkein).

Äänet 85

Bunk-a-bonk-a-bink... Hupaisat soundit, Megan pelien parhaasta päästä.

Tuntuma 87

Vectorman liikkuu tarkasti ja varmasti.

Haaste 82

Hiukan liian helppo kovanahkaiselle tasoloikkijalle.

YHTEENSÄ 84

Komea todiste siitä, että Mega on yhä huippukonsoli.

'Jatkoaikaa Mega Drivelle'

Vectorman on loistava esimerkki siitä, etteivät 16-bittiset ole muuttuneet ongelmajätteeksi. Uusi teknologia tuo peleihin aivan uusia ulottuvuuksia, mutta se ei tarkoita sitä, etteikö 16-bittisillä olisi vielä paljon tarjottavanaan. Verratkaa vaikka peliä Altered Beast Vectormaniin, niin huomaatte kuinka paljon Megankin pelit ovat kehittyneet vuosien varrella. Blue Sky onnistui, koska he uskoivat Megaan ja löysivät siitä uutta potkua, aivan kuten SNES:n kohdalla on tapahtunut viimeisen vuoden aikana. Blue Skylla on selvästikin ajateltu rankasti ennen toimeen ryhtymistä. Lopputuloksena he ovatkin sitten luoneet pelin, joka hakee vertaistaan Mega Driven pelitarjonnassa.

88

MARTTI-SAN

'Megan parhaita paloja'

Jonkin aikaa tilanne tällaisten tasoloikka-seikkailu-toiminta -pelien kohdalla näytti huolestuttavalta. Niitä julkaistiin Euroopassa kuin lehdistötiedotteita eduskuntaryhmä Virtaselta, ja tasossa ei ollut hurraamista enempää kuin Aikuisten Maissimuroissakaan. Kaikki seurasivat samaa kaavaa, ja suurimmat erot löytyivät lähinnä nimistä. Onneksi tilanne on parantumaan päin, sekaan mahtuu jo muitakin pelejä. Tasoloikka... (jne) peleissäkin on satsattu viime aikoina entistä enemmän laatuun. Uudelleen keksitystä laadusta parhaita esimerkkejä on Vectorman. Se ei ehkä ole kaikkein omalaatuisimpia pelejä, mutta joka tapauksessa yksi pelattavimpia ja ehdottomasti Mega Driven upeimpia esityksiä. Megaa on saanut viime aikoina sopuhintaan, ja ensimmäiseksi peliksi sopiikin hyvin juuri Vectorman.

82

TOMMI

Kolibri

Sega tarvitsee 32X:lle huippupelin pian, jottei kone katoa kokonaan. Voisiko söötti pikku kolibri pelastaa tilanteen?

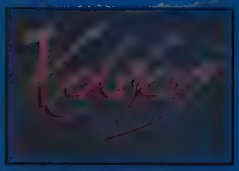
Tässä on Asteroids 90-luvulle. Ja tyylikäs sellainen. Koska kolibreja harvemmin pääsee näkemään meidän kylmillä leveysasteillamme, niin kerrottakoon selvyyden vuoksi, että kyseessä on hyvin pieni lintu. Se ei ole juuri kimalaista isompi. Kolibrit elävät kukkien medellä, ja yllättävää kyllä pelin tekijätkin ovat tienneet sen. He ovat ilmeisesti lukeneet eläinkirjansa, koska ovat osanneet tehdä rupikonnistakin suurempia kuin pikku tirpoista. Siitä tulee heti plussaa.

Kolibrin grafiikka on puhdasta ja monipuolista trooppisine kasveineen. Ainoa ongelma on se, että taustan värit ovat suunnilleen samat kuin pienen kolibrin, joten välillä on vaikea erottaa pelin päähahmoa viidakon seasta.

Jokaisella kentällä kolibri hakee energiaa kukkien medestä. Sen jälkeen medensyöjä voi ampua alas kaikki vastaan tulevat vihollisensa. Mieleen ensimmäiseksi ponnahtava kysymys kuuluukin: Millä kolibrit oikein ampuvat? Tässä on kyllä jotain hämärää – militanttitirppoja?

Viholliset ovat erilaisia hyönteisiä kuten ampiaisia, kimalaisia, pistiäisiä, kovakuoriaisia ja jättihyönteisiä sekä rupikonnia ja toukkia. Ammukset vaihtelevat maalista riippuen. Kuteja löytyy pienistä pallukoista (siitepölypallukoita?) aina maaliinhakeutuviin salamoihin asti. Useimmista muista shoot 'em upeista Kolibri erottuu siinä, että vierityksen nopeus ei ole vakio, vaan pelaaja saa itse määrätä etenemisnopeutensa. Musiikkia voisi parhaiten kuvailla varmaankin sanalla romanttinen. Kolibri on peli vastarakastuneille.

32X



Shoot 'em up

Julkaisija	SEGA
Jakelu	PLAYMIX
Myynnissä	NYT!
Pelaajia	1
Pelimuisti	SALASANA
Koko	16 MBIT
Muuta	—

'Uusi suosikkini'

Tämä on uusi suosikkini. Kolibri on söötti ja muutenkin hyvä, vaikka siinä ammutaankin hyönteisiä, mikä ei minua miellytä lainkaan, niin kuin viime numerostakin taisi käydä selväksi. Välikenttien ja vaihtelun puutteesta huolimatta tässä on oikein mukava peli. Sopivan jännittävä ja kiva. Peliin ei kyllästy, koska milloinkaan ei tiedä, onko selvittänyt kentän vai ei. Tämä on shoot 'em up kaikille niille, jotka ovat kyllästyneet hornetteihin ja muihin teknisiin rimpuloihin. LOVIISA

85

'Odotin jotain aivan muuta...'

Ensimmäisen kerran Kolibrista kuullessani odotin jotain Eccon tyylistä seikkailua. Ehkäpä tyytymättömyyteni johtuukin siitä, että peli paljastuikin shoot 'em upiksi, joista en muutenkaan kauheasti välitä. Grafiikkahan on todella komeaa ja musiikkikin on parhaaseen Phantasy Star -tyyliin tehtyä, mutta lentely ympäriinsä harmittomia hyönteisiä ammuskellen ei oikein vetoa minuun. En oikein jaksa motivoitua pelaamaan koko peliä läpi. Ennakko-odotukseni ja pang-pang -pelejä kohtaan tuntemani vastenmielisyyden poisluettuani jäljelle jää kuitenkin aivan kelvollinen peli. Minä nyt vain satuin odottamaan jotain täysin muuta.

TOPI

73

Grafiikka **94**

Se on uusi, se on komea... se on Kolibri!

Äänet **90**

Kauniita syntoettisiä ääniä ja romanttisia melodioita.

Tuntuma **79**

Rauhaisaa ja harmonista, kuitenkin täynnä toimintaa.

Haaste **75**

Rupisammakot ja lentävät pistiäiset aiheuttavat vaikeuksia.

YHTEENSÄ **78**

Kaunis ja tunnelmallinen, mutta loppujen lopuksi vain yks uusi shoot 'em up.

Oli vain ajan kysymys, milloin hurjat katulajit saisivat oman pelinsä. Extreme Sports vaikuttaa täydellisestä peliltä kaikille BMX-, Roller Blades-, Skateboard- ja Street Lunge -friikeille.

"ESPN TO THE MAX": on hyvä iskulause näiltä lajeja harrastaville adrenaliiniaddikteille.

ESPN Extreme sports

Mitä törkeämpi ajotyyli, sitä paremmat pisteet.

Italiassa pääsee ihailemaan Pisan kaltevaa tornia. Lomalla tulee halvaksi.

Mikäkö Street Lunge? Se on eräänlainen keikka pyörillä. Omituinen pulkka, joka on varmastikin keksitty Englannissa tai jossain muussa vähälumisessa maassa...

Miten vaan, valitsemaan pääsee neljästä edellä luetellusta adrenaliinikulkuneuvosta. Sitten painellaankin mäkeä alas tukka suorana ja henki kurkussa. Pelin perusta muistuttaa paljon MP-ellä Road Rash, joka on 3DO:n ehdottomasti paras peli – eikä sen Mega-versiokaan ollut lainkaan hullumpi. Pelissä siis suhataan pitkin pystyvierittävää rataa, joka on täynnä agressiivisia kilpakumppaneita ja erilaisia esteitä kuten traktoreita ja raitiovaunuja. Grafiikka on vaikuttavaa, ohi viliseva maisema on ilmeisesti koottu oikeista esikuvista. Yhdistämällä renderoitua grafiikkaa ("lähitaustakuvat", kuten rotvallit, talot, ajoneuvot, jne.) ja digitoituja kuvia (taivas, horisontti) pelin tekijät ovat päässeet eroon ärsyttävästä "pop-up" -ilmiöstä, jossa kokonaiset talot tai vuoret ilmestyvät yhtäkkiä maailmaan menosuunnassa. Hintana on ympäristön esineiden lavastemainen vaikutelma.

Oikeat pyörät alle

Sen lisäksi, missä muodossa pyörät alleen haluaa, saa valita myös muita asioita. Ratoja voi ajaa pelkästään harjoitusmielessä tai sitten voi valita erilaisista mestaruussarjoista. Koko ajan kilpaillaan kaikkia neljällä eri laitteella ajavia kilpailijoita vastaan. Vaikeusasteitakin on neljä erilaista, ja jos ajaa koko kauden, niin pääsee valitsemaan oman suosikkihahmonsa. Hahmoilla on erilaisia ominaisuuksia, joten valinta ei ole mitätön asiikka. Rahaa hankittuaan on aika hankkia paremmat pyörät. Niitäkään ei ole unohdettu, jotka pitävät taktiikasta ja ongelmista. Eikä niitä, joilla on kaksi ohjainta – kaksinpeliä pääsee kokeilemaan jaetulla ruudulla.

Reilu peli

Kuten sanottu, kentillä kohtaa paljon voitonnälkäisiä vastustajia. Reilu peli tarkoittaa sitä, että potkaisee ensin itse ja lähettää vastustajan läheiseen talonseinään tai vastaan tulevan rekan alle. Jos itse saa iskun tai pari, niin voikin heittää hyvästit kisalle. Tiet ovat myös täynnä agressiivisia tukkeita kuten risteävää liikennettä, vieriviä kivenyreitä, putoavia kallionlohkareita, kanoja, heinäpaaleja ja muita harminaiheuttajia. Lisäksi radoilla on värillisiä vyöhykkeitä, joiden alta kannattaa ajaa. Vihreistä saa rahaa, keltaisista pisteitä. Vaaleanpunaisista saa esteettömän tien maalille pääsyn oikoteille.

Kentät

Selvitettävänä on viisi erilaista kenttää, joiden komeat ympäristöt ja taustat on kopioitu oikeista paikoista. Kolme rataa on sijoittuu Amerikkaan. Utah on enimmäkseen autiomaarata täynnä pitkiä teitä ja jyrkkiä kallioita. San Fransisco on suurkaupunkirata, josta löytyy viliisemällä liikennettä ja joukoittain vaarallisia raitiovaunuja. Pieni luontoretki tehdään Lake Tahoella, jonka maisemat ovat meriä ja metsiä (varo kaniineita, vauhti hidastuu jos pikku rakkarit juuttuvat pyöriin). Myöhemmin pääsee ajamaan Etelä-Amerikassa läpi syvien rotkojen ja pitkin kapeita siltoja. Eurooppaa edustaa Italia, jossa on tarjolla kaikkea viinitarhoista ja holtittomasti parkkeeratuista traktoreista aina kapeisiin mukulakivietuihin ja Pisan kaltteen tornin asti! Kaikista radoista löytyy joukottain kätkettyjä oikoteitä. Niitä käyttämällä voi varantaa sijoitustaan pari sijaa ja samalla kahmia [illegible] ja muita bonuksia.

'Virtuaali-Edge'

Extreme Games on harvinaisen hupaisa peli. Sen oppii helposti, ja vaikka tulisikin aina viimeiseksi, niin silloin voi kuitenkin rasketella vihreiden kaarien alta ja kerätä rahaa parempaa rullalautaa (tai millä sitten ajaakin) varten.

Sitäpaitsi itsensä tuntee melkoiseksi kovikseksi, kun viuhtoo ylös ja alas San Fransiscon katuja ja potkii vastustajia törmäyskurssille vastaantulevien raitiovaunujen kanssa.

Tietty turhautuminen on kuitenkin aina lähellä. Vaikka ajaisi kuinka hyvin, niin aina on vaara joutua tietokoneen fuskauksen uhriksi. Yhtäkkiä tyhjyydestä saattaa ilmestyä tietokoneen ohjaama vastustaja potkimaan oman hahmon kumoon. Siinä menettää ainakin viisi sijaa. Vauhtiin pääsee kyllä uudelleen, mutta kun vastustajia on 15, niin asvaltti kutsuu pian uudelleen. Ja taas menee viisi sijaa.

Se ei oikein miellytä. Peli ei ole enää puhdas. Urheilu on urheilua ja tappelu tappelua, eikä se oikein mene jakeluun, että urheilupelissä tappelu saa suuremman merkityksen kuin itse urheilu.

Muuten Extreme Games on erittäin hauska. Talven tultua skeittiilautansa komeroon laittaneista kovakalloista se varmaankin saa vielä kiitollisen ostajakunnan.

TOMMI

86

'Back on the road again...!'

[illegible] ei? Kilpa-ajot ovat suosittu pelilaji, ja kun pääsee kokeilemaan vaarallisia lajeja ilman asvaltti-ihottuman vaaraa (tiedättehän sen tunteen, kun pöly ja hiki sekoittuvat vereen), niin peli kuulostaa lupaavalta.

[illegible] harvinaisen pitkään latausaikaan. 20 – 25 sekuntia tuntuu iäisyydeltä, varsinkin kun lataus jatkuu jokaisen menun ja valikon jälkeen. Sen jälkeen ei kun menoksi. Muttei kovin huimaa vauhtia. Sitä mahaa kääntävää vauhdintuntua ei oikein tunnu löytyvän. Yhtäläisyyksistä huolimatta 3DO:n Road Rashin huimaa menoa ei ES tavoita. Puute tosin korvautuu muilla asioilla. Kentät ovat vaihtelevia ja niistä löytyy paljon kaikenlaista mukavaa löydettävää. Jos aikoo selvitä koko kilpailukauden läpi, niin tekemistä riittää aika pitkäksi aikaa. Pelin huippukohta on kuitenkin kaksinpeli. harvoin olen päässyt näkemään yhtä siistiä ja toimivaa jaettua ruutua. kaksinpelissä riittää tuntikausiksi hauskuutta kaveria vastaan kilpaillessa. Peukalokrampipvaroitus on annettu. Extreme Sports kuuluu niihin peleihin, joille voisi melkein antaa tyytyväisyystakuun. Wipeoutin tasolle ei kuitenkaan päästä.

NIKO

86

PLAY STATION

Urheilu

Julkaisija	SONY
Jakelu	COMPUTER 2000
Myynnissä	8. 12.
Pelaajia	1-2
Pelimuisti	MUISTIKORTTI
Koko	CD
Muuta	—

Grafiikka **83**

Tarkkaa ja notkeaa vieritystä, upeita maisemia mutta liian paljon riitteleviä yksityiskohtia.

Äänet **75**

Aika kesyjä äänitehosteita ja purkkabiisejä. Ripaus trash-metallia ei olisi haitannut.

Tuntuma **87**

Erittäin hyvä ohjaus ja yksinkertaiset toiminnot.

Haaste **85**

Paljon vaihtoehtoja. Vaikeuttakin riittää... vaikkei aina oikealla tavalla.

YHTEENSÄ **86**

Komea ja vaihteleva, mutta varsinainen vauhdinturtu puuttuu.

Kalliista elokuvasta halpa peli

Sitä on sanottu maailman kalleimmaksi elokuvaksi – Kevin Costnerin tähdittämää Waterworldiä. Elokuva on todellakin elämys, mutta miten lienee pelin laita?

Water

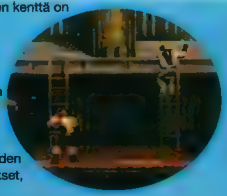
Elokuvaan perustuvat pelit eivät ole mitään uutta. Niitä on nähty lukemattomia kertoja kaikenlaisiin filmeihin pohjautuvina.

Waterworldiin perustuvan toimintapelin tekeminen ei pitäisi olla vaikeaa, kaikki ideathan ovat jo valmiina elokuvassa. Kuitenkin vaikuttaa siltä, että peliillä ei ole esikuvansa paljoakaan yhteistä, kyseessä on tavanomainen toimintaseikkailu, jonka hahmot vain on napattu elokuvasta.

Veneenmetsästystä – koko ajan

Pelin alussa ohjataan venettä ja ammutaan Smokers-jengin (joiden pomo elokuvassa on Dennis Hopper) jäseniä, jotka suhaavat ympäriinsä vesiskoottereillaan. Kun kaikki pahikset on ammuttu upoksiin, on aika vaihtaa kenttää. Uusi kenttä voi olla kaikkea saarista koostuvasta atolliista sukelluskelloon.

Kun on selvinnyt löytämästään kentästä, siirrytään jälleen merelle metsästämään Smokerseja. Heitä on enemmän ja he ovat kovempia kuin aikaisemmin. Ja niin peli jatkuu – joka toinen kenttä on sotaa Smokerseja vastaan.



Suolavettä piipussa

Yksi pelin kentistä sijoittuu vedenpinnan alapuolelle. Siinä etsitään uponneesta kaupungista käyttökelpoisia esineitä. Hermostuttavinta on se, että nimetöntä päähenkilöä on hemmetin vaikea ohjata veden alla. Elokuvassa Kevin Costnerilla oli kidukset, sekä räpylät varpaiden välissä auttamassa sopeutumista merielämään. Samaa ei voi valitettavasti sanoa hänen hahmostaan pelissä.

Silloin kun ei olla ulkona sukeltelemassa, niin toimitaan samoin kuin muissakin lajityypin edustajissa – haahuillaan ympäriinsä ja ammuskellaan joukoittain pahiksia. Toiminta ei ole sen huonompaa kuin muissakaan peleissä, mutta kaikelta ammuskelulta tuntuu puuttuvan tarkoitus aivan kokonaan. Erilaisilla kentillä ei tunnu olevan minkäänlaista maalia.

Turtles

Koko peli muistuttaa aika paljon vanhaa kunnon NES:n Teenage Mutant Ninja Turtlesia. Varsinkin sukelluskentät tuntuvat tutuilta, mutta myös kohdat joissa kuljetaan veneellä ampumassa Smokerseja (TMNT:ssä ajettiin Turtles-bussilla ja ammuttiin Jalka-klaanilaisia) vaikuttavat ennen nähdyiltä. Tietenkin SNES:n grafiikka on paljon hienompaa, mutta muutoin peli tuntuma on ennen koetun tuntuista.

Elokuvasta olisi saanut peliin enemmänkin vaihtelua ja seikkailuja, ja pelistä olisi voinutkin tulla todellinen huippupeli. Waterworldille täytyy kuitenkin antaa satikutia paristä virheestä, joita ovat ennenkaikkea löysä ohjaus ja tylsät äänet.

SNES

world

Kevin tiukkana räpylät varpaidensa välissä.

Aseita ja muita tilpehöörejä löytyy tästä paikallisesta supermarketista.

Seikkailu

Julkaisija	OCEAN
Jakelu	BERGSALA
Myynnissä	JOULUKUU
Pelaajia	1
[illegible]	—
Koko	16 MBIT
[illegible]	—

Grafiikka 80

Siistiä grafiikkaa, mutta olisi voinut olla komeampaakin, varsinkin muihin lajin edustajiin verrattuna.

Äänet 61

Eivät innosta. Olisi odottanut vähän enemmän, koska filmin soundtrack oli niin muheva.

Tuntuma 60

Kevin ei kulje yhtä sulavasti pelissä kuin valkokankaalla.

Haaste 72

Vaihtelu eri kenttien välillä nostaa pisteitä haasteen kohdalla.

YHTEENSÄ 72

Suunnilleen yhtä hyvä kuin Oceanin muutkin elokuvapelit.

'Vetistä touhua'

Ensin upotetaan satoja miljoonia elokuvaan, joka on täynnä toimintaa ja seikkailuja ja jonka päärooleihin pestataan sellaiset nimet kuin Kevin Costner ja Dennis Hopper. Sitten tehdään filmiin perustuva peli, joka ei yllä lähellekään esikuvansa näyttävyyttä. Luulisi, että niinkin valtaisaan elokuvaan perustuvaan peliin panostettaisiin vähän enemmän... mutta ei. Ilmeisesti jälleen kerran oletetaan, että elokuvan nähneet teinit rynnistävät kilvan ostamaan samannimistä peliä. Okei, peli ei ole täysin toivoton tapaus. Grafiikka esimerkiksi on oikein nasevaa, mutta se ei vielä tee pelistä rankkaa. Odotin tältä peliltä paljon, mutta lopputulos tuntuu jotenkin vetiseltä.

74

Tommi

'Elokuvaa löysempi'

Taas koitti se aika. Pitkän hiljaiselon jälkeen Ocean palasi elokuvalisenssien pariin, ja jälki on entisen kaltaista. Pahinta on, että alan tottumaan Ocean julkaisee filmipelejä filmipelien perään. Niin he ovat aina tehneet, ja niin he tulevat tekemään tulevaisuudessakin. Enempää asiaan ei tunnu olevan sanottavaa. Heidän pelinsä ovat aika komean näköisiä, mutta typeriä, tylsiä, yksitoikkoisia, turhauttavia ja vaikeasti ohjattavia. Siitä Oceanilla veisataan viis, he ovat valmiita latomaan pöytään pari miljoonaa seuraavasta filmilisenssistä. Ja sitä seuraavasta ja sitä seuraavasta. Minä en jaksa enää edes inhota niitä. Waterworld on jälleen yksi turha peli, josta ei kannata liikaa innostua. Jos välttämättä Waterworldin kokoelmiinne haluatte, niin testatkaa sentään ensin.

63

TOPI

myst

Löydät itsesi saarelta. Et tiedä missä se on, tai miksi olet siellä. Muistissasi on samanlainen aukko kuin toimituksen pikkujoulujen jälkeen.

Myst on klassinen tietokonepeli 7th Guest ja 11th Hour -seikkailujen tyyliin, vaikkei kyseessä olekaan mikään interaktiivinen dekkari. Sen sijaan kyseessä on varsin edistynyt tieteistarina, johon on sekoitettu kauhuvaikutteita.

Useimpien tietokonepelikäännösten tapaan myös tässä käytetään osoita-ja-klikkaa -menetelmää. Pelin näkymät esitetään pelaajan hahmon silmien läpi. Se, mitä näkyy, on kaunis sekoitus eri aikakausien motiiveja, mikä sopii hyvin aikamatkailun teemaan. Paljastamatta liikaa voimme kertoa, että tarinaan kuuluu tiedemies perheineen. Heidän elämänsä saa epämiellyttävän käänteen...

Se, mitä Mystissä pitäisi tehdä, ei selviä aivan helposti. Mystin maailmasta löytyy muiden muassa kirjasto täynnä palaneita kirjoja. Toisesta paikasta löytyy ikävästi hammaslääkärin tuolia muistuttava istuin, jonka yläpuolella on jotain, mikä näyttäisi tähtikartalta ja kellokoneistolta. Pelissä on myös arvoitukselinen torni, josta löytyy paljon vipuja, joiden tarkoitusta tuntuu olevan lähes mahdotonta selvittää. Kaiken kaikkiaan tietokoneversiota pelaamattoman on hieman vaikea päästä peliin sisälle. Apuna ei ole kuninkaita, jotka käskisivät mennä Örkkikaupunkiin hankkimaan Whiskas-kristallin takaisin. Sen sijaan Mystiä pitää lähestyä suurella kärsivällisyydellä. Joka ikinen kivi ja

Miten omituinen paikka laivan hylylle. Hmmm....
Tunnelma tiivistyy. Portaat vievät arvoitukseen.
Mitä minä täällä teen? Kuka se Catherine on?

kanto täytyy kääntää, sitten täytyy istua ja miettiä ankarasti. Jos jaksaa verkkaista etenemistä tarpeeksi pitkään, niin pääsee mukaan harvinaisen kiehtovaan tarinaan.

Jos on pelannut Mystiä tietokoneella, niin tällä versiolla ei ole mitään uutta tarjottavana. Peli on lähes sama kuin ennenkin, suurimpana erona on se, että nyt sitä voi pelata niin suurelta ruudulta, kuin kotoa löytyy. 28 tuumaisen television omistavat Myst-fanaatikot ovat saaneet hyvän syyn ostaa Saturn.

Tuolta voisi nähdä, onko saari täysin autio vai ei...

'Tärkeä peli'

Myst on erittäin tärkeä peli. Se on klassinen tietokonepeli, joka konversiona näyttää kaikille tietokonefriikeille, että uuden sukupolven konsolit ovat heidän tietokoneitaan parempia pelilaitteita. Multimediakoneiden kauppiaat joutuvat harkitsemaan uudelleen, miten saisivat kymppitonnin koneitaan myydyksi pelitarjonnan voimalla. Ero kymppitonnin kompuutterin ja kolmen tonnin Saturnin välillä saa uudet ja "kalliit" konsolit näyttämään vähemmän tyyriiltä. Sitäpaitsi mahdollisuus pelata 28 tuuman ruudulla vie pelit aivan eri kastiin kuin niiden tuijottaminen postimerkin kokoiselta monitorilta. Uusien konsolien tulvan myötä voi toivoa Myst 2:n ilmestyvän niille samaan aikaan PC-version kanssa, eikä alkuperäisen tapaan monta vuotta jäljessä. Jos kaikki edeltävät pohdinnat jätetään omaan arvoonsa ja tarkastellaan Mystiä pelkästään pelinä, niin ei voi uin kiittää kokemuksesta ja olla kateellinen niille, jotka sitä eivät ole vielä pelanneet. Maisemat, musiikki ja tarina imaisivat minut mukaansa täydellisesti. Peli käyttää hyväkseen yhtä suosikkikikoistani – täydellistä hämmennystä aiheuttavaa järjestelmättömyyttä. Kannattaa patseerata ympäriinsä ja työntää nenänsä kaikkiin mahdollisiin paikkoihin. Kaikkia nappeja kannattaa painaa ja kaikki pienemmätkin arvoitukset tulee ratkaista. Kärsivällisyyden palkintona pikku hiljaa paljastuu tarina, joka on kaiken vaivan arvoinen.
Konsolipeleissä osoita-ja-klikkaa -metodi ei todellakaan ole minun mieleeni, mutta tällä kertaa se toimii siedettävästi. Saturnilla peli pyörii muutenkin luistavammin kuin millään käyttämälläni tietokoneella. Kaiken kaikkiaan Myst on loistelias peli. Kaikki siitä eivät pidä, mutta pitkämieliset perivät Myst-saaren.

TOMMI

90

'Klik 'n Go'

Fantastinen musiikki ja suuren luokan grafiikat yhdistetään pieneen säälittävään ikoniin, joka näyttää valintamahdollisuudet. Vastakohta iskee silmille Mystiä ensimmäisen kerran pelatessa. Klik'n'go -metodi saa ensikertalaisen hapuilemaan pari tuntia, mutta pian siihenkin tottuu ja pääsee mukaan itse peliin.
Myst on matka, joka pakottaa kulkijansa käyttämään joka ikistä aivosoluaan. Mitään ei kannata ottaa varmana pelin omalaatuisessa maailmassa. Itse Sherlock Holmeskin vaipuisi epätoivoon Mystin mahdottomalta tuntuvien arvoitusten edessä.
Myst on harvinaisen hyvä tietokonepelikäännös, joka aiheuttaa riippuvaisuutta siinä määrin, että sitä on pakko pelata ainakin pari tuntia päivässä. Kollegani on sitäpaitsi kerrankin oikeassa konsolien ja tietokoneiden valtavasta hintaerosta. Tämän kaliiperin konversioiden ilmestyessä voi olla tyytyväinen, jos omistaa Saturnin.

MARTTI-SAN

82

Milloin saamme tämäntasoista grafiikkaa reaaliajassa?

SATURN

Seikkailu

Julkaisija	SEGA
Jakelu	PLAYMIX
Myynnissä	NYT
Pelaajia	1
Pelimuisti	MUISTIKASETTI
Koko	CD
Muuta	—

Grafiikka 90

Upeita still-kuvia, jotka saavat unohtamaan todellisuuden.

Äänet 93

Mystin musiikki jättää useimpien elokuvien musiikit varjoonsa. Tällaista on oikea tunnelmamusiikki.

Tuntuma 83

Osoita-ja-klikkaa. Osoita-ja-klikkaa. Ei mitenkään ylivoimaista.

Haaste 90

Myst on sen luokan haaste, joka saa unohtamaan työn, vaimon, ystävät ja kaiken muunkin.

YHTEENSÄ 86

Komea tietokonepeli-klassikon käännös. Milloin saamme kakkosen?

Clockwork Knight 2

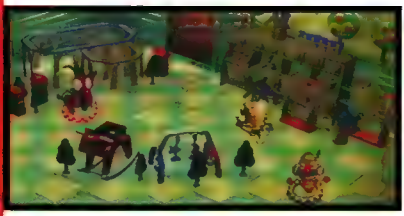
Sega on onnistunut tuottamaan Clockwork Knightille jatkoa ennätysajassa. Alkuperäinen oli komea, mutta mitäänsanomaton. Miten on kakkososan laita?

CK2 ei ole ruma, ei...

Ritari Rämä pelastaa.

Leluritarin viholliset nakevät oikeasti tähtiä.

Miekka on aina kynää painavampi.



Tarina Jatkuu

Olipa kerran vedettävä ritari... ja toisenkin kerran. Ystävämme Pepperouchau (Tongara japaninkielistä versiota pelanneille) on lähtenyt uuteen seikkailuun. Tai oikeammin sanottuna vanhan seikkailunsa jatkoille. Kyseessä on näet paljon enemmän puhdas jatko-tarina alkuperäiselle seikkailulle kuin kokonaan uusi peli.

Tarina on suunnilleen sama (damselli hädässä, riiviöt uhkaavat leikkikalumaata, ritari klopottaa apuun...) ja peli on muutenkin samankaltainen kuin ykkösosa. Tehtävänä on kulkea läpi neljästä kentästä, joiden lopusta löytyy pomoja. Kenttien jälkeen kohdataan varsinainen päälimasko Animaatio on todella sulavaa (intro on nähtävyys sinänsä!) ja Saturnin polygonien käsittelykyky pääsee vihdoinkin oikeuksiinsa. Taustat ovat yhtä muhkeita kuin muukin grafiikka, ja erona edelliseen peliin tällä kertaa pääsee välillä liikkumaan jopa syvyyssuunnassa.

Tasoloikkaidea on asettunut muottiinsa jo vuosia sitten, niin kuin kaikki tietävät, eikä Sega tässäkään pelissä tee mitään murtaakseen koeteltua mallia. Niille, jotka jaksavat nuuskia ympäriinsä, löytyy paljon poimittavia herkkuja, salaisia huoneita, bonuskenttiä ja ekstra-palkintoja, jos onnistuu löytämään kaikki kentille ripotellut pelikortit. Vaihtoehtoisesti voi rynnistää koko pelin läpi kuin vauhkoontunut vieteri, sillä mitään erityisen vaikeita kohtia CK2:sta ei löydy. Uutta on toki se, että eräällä kentällä pääsee ratsastusretkelle. Ratsuna on pyörille nostettu puuhevonen, joka näyttää lelusuunnittelijoiden pahalta unelta Kunniamaininta tipahtaa myös pomoille, jotka ovat suuria ja vaikuttavia. Miltä kuulostavat jättimustekala, mekaaninen lohikäärme tai itsensä origami-hirviöiksi taitteleva paperiarkki?!

Clockwork Knight kakkosen musikaalista osuuttakaan ei pidä unohtaa. Tässä malliksi ensimmäinen säkeistö tunnuskappaleesta, jotta voitte hyräillä mukana:

"WELL, WELL
LET ME TELL YOU WHAT'S IT LIKE
BEING A PRETTY DOLL DAY AND NIGHT
BABY, IT AIN'T EASY..."

'Leluritari ratsastaa taas'

Pimeinä alkutalven iltoina, kun tuuli pyörittää lunta ikkunan takana, olen ollut näkevinäni varjoissa Clockwork Knightin hahmoja. Kuvittelin, ettei hän löytäisi minua enää milloinkaan, mutta niin sitä vain voi olla väärässä. Clockwork Knight 2 on täällä typerine introineen ja naurettavine taustakertomuksineen.

Ehkäpä kaikkein pienimmät pelaajat saavat jotain irti tästä kullanhohtoisesta leluritarista, jolla töröttää suuri avain keskellä selkää. Minusta koko idea on naurettava, eikä huonolle peilile olisi milloinkaan pitänyt tehdä jatko-osaa. Kun jatkiksesta löytyy vielä samoja kenttiä ja pahiksia kuin alkuperäisestä, niin silloin alkaa vaikuttamaan siltä, että on menty siitä, mistä aita on matalin. Näyttää komealta, mutta sisältöpuoli jää pahasti vajaaksi. Saturnille on parempiakin pelejä tarjolla.

MARTTI-SAN

56

Silmämunat kohti laatikoita!

Intro on komea, ei voi kieltää.

'Missä viipyvät Mariontappajat?'

Niihin alkaa jo tottua. Fantastiseen grafiikkaan ja pitkin introihin siis.
Emme siis ole yhtä helposti imponeerattuja kuin aiemmin. Mikä oli kolme kuukautta sitten. Rima on siis laatujulkaisujen kohdalla noussut paljon viime kuukausien 32-bittisille ilmestyneiden nimikkeiden ansiosta. Segalla aloitettiin Clockwork Knightin kakkososan tekeminen luultavasti ennen kuin ensimmäistäkään oli vielä julkaistu. Heillä on ollut armoton kiire saada uusia pelejä julkaistuksi pitkin syksyä. Olisi ehkä ollut parempi, että Segalla olisi otettu vähän rauhallisempaan tahtiin ja tehty kunnollinen Saturnin tasoloikka. Grafiikka ja animaatio ovat vieläkin parempia kuin viime kerralla. Mutta niin muissakin CD-peleissä. On tasoloikista sitten mitä mieltä tahansa, niin niitä kuuluu kuitenkin olla joka konsolille, vaikeita ja hauskoja ja komeita – siis paljon. CK2 ei erityisempää haastetta tarjoa. Se on kaiken kaikkiaan liian lyhyt ja helppo ja toimii muutenkin kuin alkuperäisen päivitys.
Clockwork Knight 2 tulee sopivaan rakoon. Kaikki kunnia Virtua Fighterille ja Daytonalle, mutta mitään lapsiystävällisiä perhepelejä ne eivät ole. CK2 on sekä uskomattoman hienon näköinen ja helppo että täynnä täynnä kaikenlaisia nasevia yksityiskohtia (niin kuin pomot). Se on varmaankin mieluinen lahja perheen pienimmille pelaajille. Mutta kuten sanottu, varsinaista Mariontappajaa ei Saturnille eikä PlayStationille ole vieläkään ilmestynyt.

75

JOONAS

MEGA

Tasoloikka

Julkaisija	SEGA
Jakelu	PLAYMIX
Myynnissä	NYT
Pelaajia	1
Pelimuisti	—
Koko	CD
Muuta	—

Grafiikka 92

Yhtä upeaa kuin ykkösosassa, mutta rima nousee koko ajan!

Äänet 88

Siistejä äänitehosteita ja jonkin sortin musiikkia...

Tuntuma 67

Ohjaus on onneksi hieman alkuperäistä parempi, mutta muuten kaikki on samanlaista.

Haaste 65

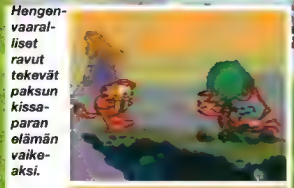
Kovin vaikea peli tämä ei ole, eikä erityisen jännittäväkään. Varsinkin, kun ykkösessä oli kaikki samat jutut.

YHTEENSÄ 69

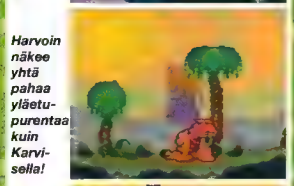
Lapsiturvallinen ja sadunkaltainen, muttei mitenkään jännittävä.

Garfield

Caught in the Act

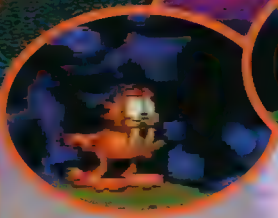


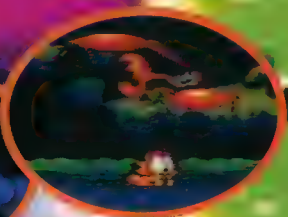
Hengenvaaralliset ravut tekevät paksun kissaparan elämän vaikeaksi.



Harvoin näkee yhtä pahaa yläetupurentaa kuin Karvisella!

Gangsteri-Karvinen matkalla kalatehtaalle.





'Epätavallinen moukuja'

Jim Davisin sarjakuvakissa on ollut kaikessa mahdollisessa: sarjakuvissa, piirretyissä, muovifiguureina, autojen ikkunoihin imukupeilla kiinnitettävinä nukkeina ja mainostamassa kaikenlaista kamaa. Nyt SegaMega saa vuorostaan kunnian olla maailman lisensoiduimman lasagnea ahmivan kissan uusin valloitus.

Minä kuulun niihin, jotka pitivät Karvisesta heti hänen ilmestyttyään maailmaan vuosia sitten. Valitettavasti vain kaikista mahdollisista paikoista silmille tunkeviin hahmoihin usein kyllästyy. Niin tapahtui Karviselleki.n

Mutta mitäs siitä. Pelistä löytyy loistavaa grafiikkaa, eikä se muutenkaan ole kilpailijoitaan yhtään parempi eikä huonompi. Ohjauskin on kelvollinen... mutta kaipaisin peliin silti jotain omaperäistä.

Omaperäisyyden puuttuessa jäljelle jää keskinkertaiset pisteet saava kattipeli. Karvis-faneille tämä tasoloikka on kyllä hintansa arvoinen.

Koskahan näemme Outlandin Opuksen SNES:llä?

73

KILLER-JOHN

'Jim Davisin loistava katti'

Minä olen aina pitänyt Jim Davisin pienestä, paksusta, oranssista katista. Hän on laiska ja ahne, mutta aina yhtä pistämättömän hauska. Sarjakuvasuosikeista tehdyistä peleistä voi usein tehdä melko tarkan ennakkoarvion.

Tällä kertaa lopputulos kuitenkin ylittää ennakko-odotukset. Karvinen on päässyt arvoiseensa peliin. Grafiikka on komeaa, musiikki hauskaa ja ohjaus virheetöntä.

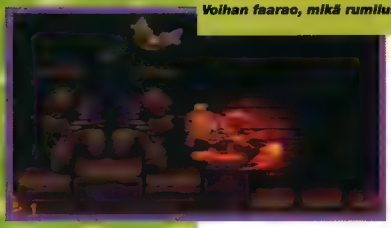
Karvinen on maailman parhaita huumorisarjoja, mutta tasoloikkana hän ei yllä aivan terävimpään kärkeen. Pelin julkaisun ajoitus hämmästyttää – miksi sitä ei julkaistu silloin, kun Karvis-kuume oli korkeimmillaan?

78

MARTTI-SAN

Paksu kissa harharetkellä maailmanhistoriassa

Viime aikoina TV-peleissä on sarjakuvahahmoja riittänyt. Olemme juuri saaneet nähdä Marsupilamin, Asterixin ja Tintin, puhumattakaan kaikista Aku Ankka- ja Looney Tunes -peleistä, joita viime vuosina on ilmestynyt. Nyt on tullut laiskanpulskean, lasagnea rakastavan Karvisen vuoro päästä TV-ruutuihin mellastamaan.



Volhan faarao, mikä rumilus.

Saammeko esitellä: Maailman Rumin Katti.

Kovempaa!

Turhasta seisoskelusta ruipistuu.

Karvinen-peli, joka siis perustuu Jim Daviesin Garfield-sarjakuvaan, on tavallinen tasoloikka. Eli tehtävänä on kulkea erilaisten kenttien läpi päästä päähän. Joissakin kohdissa joutuu myös pinnistämään ajatteluko neistoaan. Sen lisäksi kentät on sijoiteltu eräänlaiselle historia-akselille, jonka toinen pää on kivikaudessa ja toinen tulevaisuudessa.

Monta elämää

Karvisen juoksuttaminen maailmanhistoriassa on hauska idea, koska se antaa mahdollisuuden tehdä kentistä vaihtelevia. Peli alkaa aikojen alusta, mikä ei tarkoita Aatamia ja Eevaa omenapiirakalla vaan kivikautta, jossa karvinen saa valtavat sapelihampaat. Sieltä peli etenee historiaa pitkin seikkailujen tahdissa. karvinen pääsee toilailemaan muiden muassa muinaisessa Egyptissä, merirosvosaarella, viikinkien seassa, gangstereiden Chigagossa, ulkoavaruudessa ja tietokoneen sisuksissa.

Selvitäkseen pelin tarjoamasta historiakatsauksesta kissa tarvitsee reilusti enemmän kuin ne tavalliset yhdeksän elämää. Mikään läpikävelyjuttu tämä peli ei ole, joten voi varautua siihen, että Karvinen kaltataan useamman kerran.

Kentät voisivat olla huomattavasti vaihtelevampiakin. Nyt tuntuu välillä siltä, että vain taustat vaihtuvat pelin aikakausien mukana.

Sapuska katin tiellä pitää

Tavalliseen tasoloikkatyyliin täytyy Karvinenkin saattaa kenttien läpi tappamatta häntä. Mihin lasagnenahne karvajalka kupsahtaa, sen kaikki sarjakuvaa lukeneet tietävät. Hänhän kuihtuu lähes olemattomiin, jollei saa koko ajan jotain syödäkseen. Siksi hänen polulleen onkin strategisesti ripoteltu kaikenlaisia hampurilaisia ja leipiä. Kun Karvinen saa ahdettua naamansa täyteen sapuskaa, niin menokin maittaa paremmin.

Joissakin paikoissa torttusia tuntuu olevan liiankin kanssa, mutta sellaiset paikat kannattaa jättää putsaamatta, koska niihin voi palata myöhemmin nälän yllättäessä.

Hupaisiin aseisiin löytyy ammuksia myös kentille kylvettyinä. Ladattu reikärautahan on katin paras ystävä – niin kuin kaikki tietävät.

Sujuvaa sarjisgrafiikkaa

Garfield – Caught in the Act -peliä voisi kutsua koko perheen virtykseksı. Se ei ole liian vaikea äitsykälle eikä liian helppo perheen pelinerolle.

Pelin parasta antia on kuitenkin sen sarjakuvamainen grafiikka. Karvis-faneille tämä peli on ehdottomasti vuoden kiinnostavin tulokas.

MEGA

Tasoloikka

Julkaisija	SEGA
Jakelu	PLAYMIX
Myynnissä	JOULUKUU
Pelaajia	1
Pelimuisti	—
Koko	24 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 81

Karvinen näyttää samalta kuin piirretyissä filmeissäänkin.

Äänet 69

Pelin huonoin puoli. Tylsät siis.

Tuntuma 71

Karvinen toimii välillä kuin oikeatkin kissat. Siis ihmisen tahdosta piittaamatta. Yleensä kuitenkin sisäsiisti viiksiniekka.

Haaste 81

Ei aivan läpihuutojuttu. Sopii kaikentasoisille.

YHTEENSÄ

Tavanomainen puolihyvä tasoloikka.

75

GALAGA/GALAXIAN

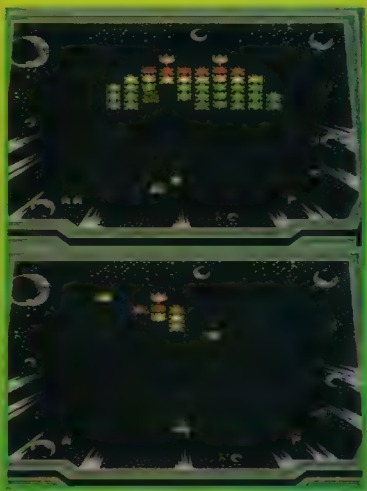
Klassisista kolikkopeleistä pitävillä Game Boyn omistajilla on reilusti valinnanvaraa. Namcon Galaga ja Galaxian eivät tee Loviisaan suurempaa vaikutusta.

Lisää retroa! Ikävä kyllä Galaga ja Galaxian kuulostavat hauskemmilta kuin mitä todellisuudessa ovat. Äänitehosteet ja viehkot game over -melodiat eivät ole pelin huonointa antia. Muut osat näissä peleissä sitten tökkivätkin vähän pahemmin.

Galagassa silmille tulee joukoittain hyönteisiä erilaisissa muodostelmissa. Vihollisten ikävä osa on tällä kertaa langennut muiden muassa kärpäsille ja skorpioneille. Pelaaja ohjaa lentävää ja ampuvaa – ilmeisesti avaruusalukseksi tarkoitettua – kapinetta.

Mitä enemmän tuhoaa itikoita, sen parempi. Pelaaja on melkoisessa alakynnessä kaikkien tunkeilevien kitiinikuoriaisten kanssa. Välillä joku niistä pikku rakkareista irtautuu muodostelmasta ja käy tipauttamassa lastinsa suoraan hienon avaruusaluksen päälle. Jos alus osuu hyönteiseen tai tippuviin pommeihin, niin se räjähtää tuhannen päreiksi. Kolmesta osumasta pääsee kuuntelemaan kivaa game over -melodiaa.

Tilanne ei muutu Galaxianissa mitenkään mainittavasti. Nyt vastuksena on avaruusötiäisiä, jotka tulevat siisteissä riveissä, eivätkä paraatimarssissa tiputellen.



'Kiusallista'

Tämä ei ollut kovinkaan kivaa. Enkä ymmärrä, miksi avaruuspeliin täytyy sekoitta hyönteisiä tai hyönteispeliin avaruusaluksia. Hyönteisiä riittää. Niillä on siivet ja monta jalkaa ja skorpioneilla on hännät, joita ne heiluttelevat uhkaavasti syöksyessään halki avaruuden. Kuitenkin peliille on annettu nimi, joka vie ajatukset johonkin suurelliseen, niin kuin galakseihin ja sen sellaisiin. UFO-varoitus on annettu.

LOVIISA **19**

'Ei toimi enää'

Puolustan yleensä henkeen ja vereen menneiden aikojen kolikkopeliklassikoita, mutta nämä jatkuvat Game Boyn retrojulkaisut alkavat käydä jo hermoille. Kun alkuperäinen tehtiin, niin kenelläkään ei ollut ihmeempiä ajatuksia siitä, miten hyviä pelejä oikein tehdään. Space Invaders oli hauska, ja Galaga ja Galaxian muistuttavat sitä ensin alkuun, mutta pian huomaa, että kyseessä on halpa kopio kahteen kertaan toteutettuna. Oma viehätyksensä niillä on vähän aikaa, mutta kukaan ei jaksa niitä kovin pitkään pelata. Ridge Racerin latautumista odotellessa hyvää ajanvietettä, mutta omana pelinään turhia.

TOBIAS **37**

GAME BOY

Esihistoria

Julkaisija	NINTENDO
Jakelu	
Myynnissä	JOULUKUU
Pelaajia	1
Pelimuisti	—
Koko	2MBIT
Muuta	—

Grafiikka **63**

Viehkoja hyönteisiä ja hyönteisenkaltaisia avaruusötiäisiä.

Äänet **65**

Rankat äänet ja tukevat räjähdykset.

Tuntuma **35**

Tylsänhelppoa.

Haaste **18**

Vaihtelu virkistäisi.

YHTEENSÄ **28**

UFO.

Defender/Joust

Strutseja, ritareita ja avaruusaluksia samassa pelissä? Sekin on mahdollista viimeisimmässä retro-julkaisussa Defender / Joust.

Defender tarkoittaa puolustajaa ja Joust turnajaisia. Kyseessä on viimeisin klassikkopelien uudelleentuleminen Game Boyn ruudulle.

Defenderin ideana on puolustaa itseään ja pieniä avaruusmiehiä. Siinä lennetään aluksella ympäri päättymättömäksi nauhaksi kiertynyttä maailmaa ja ammuskellaan kaikkea mahdollista eteen tulevaa.

Joust on graafisesti edistyneempi. Siinä ollaan turnajaisissa strutsien kanssa. Strutsit osaavat hypätä ja iskeä toisia strutseja. Ne voivat myös hypätä ylempänä oleville hyllyille tappelemaan 'korkeammalla tasolla'. Myös täällä viuhtoo ohjuksia silmille silloin tällöin, kannattaa siis pitää silmät auki. Pelin äänet ovat epätodellisia ja strutsit rumia. Kaiken lisäksi peliä on vaikea ohjata ja se on muutenkin pitkästyttävä.

Strutsivaroitus!

'Vanha pieru muistelee'

Kutsukaa vain minua pateettiseksi vanhaksi pieruksi, mutta siitä huolimatta uskallan tunnustaa, että paras shoot 'em up, mikä minulla on, on melkein kymmenen vuotta vanhalla Amiga Tonnisellani pyörivä Defender, jonka sain jostain demodisketiltä. Mitään muita pelejä sillä koneella ei tule juuri pelattua, mutta Defenderin adrenaliinit suoniin pusertava kaoottinen tuhojuhla vetää puoleensa uudelleen ja uudelleen.

Game Boyn Defenderissä ei rauhastoiminta pääse kiihtymään. Masentava esitys. Joust ei ole entisensä sekään... **TOMMI**

28

'Surkeaa'

Game Boyn kasetille pareittain tungetuista vanhoista klassikoista Defender/Joust on ehdottomasti säälittävin esitys.

Idea laittaa kasetille kaksi erityyppistä peliä on hyvä, toisin kuin Galaga/Galaxianin kohdalla. Mutta kun käännökset ovat mitä ovat ja pelit niin vanhoja, niin minua ei ainakaan kiinnosta tätä kasettia laittaa Game Boyhini, vaikka se olisi ilmainenkin

TOHTORI WIILI

11

GAME BOY

Kulttia

Julkaisija	NINTENDO
Jakelu	
Myynnissä	JOULUKUU
Pelaajia	1
Pelimuisti	—
Koko	2 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 21

Defender näyttää kamalalta ja Joustissa jylläävät rumat strutsit.

Äänet 31

Tavallisen surkeaa musiikkia. Tältäkö strutsit kuulostavat?

Tuntuma 20

Vaikeasti ohjattavia ja tylsiä. Voivatko strutsit sittenkin lentää?

Haaste 23

Sitä lennetään joko lentsikalla tai strutsilla.

YHTEENSÄ 21

Kirous ja kuolema.

MANGA-MANIA!

Hän on Japanin kuuluisin ja ehkä myös paras kuvittaja/käsikirjoittaja/ohjaaja/animaattori ja hän om antanut haastattelun Super Powerille: Hayao Miyazaki.

HAYAO MIYAZAKI

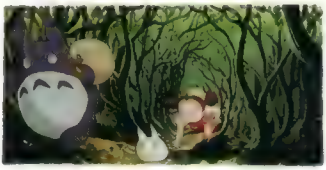
Hayao Miyazaki syntyi 1941 Tokiossa. Hän kirjoitti ylioppilaaksi hyvämaineisesta koulusta ja sai työpaikan suoraan koulun penkiltä Toei Animation Studiosta vuonna 1963. Hayao työskenteli Toeilla periaatteessa filmien värittäjänä, mutta vuosien saatossa hän sai kuitenkin myös mahdollisuuksia tehdä muitakin animaatiofilmeihin liittyviä töitä ja pikkuhiljaa hänellä oli melkoisen hyvä kokonaiskuva filminteosta. Hayaon ensimmäinen oma projekti oli "Future Boy Conan", josta ei tosin tullut mitään kassamagneettia. Mies ei kuitenkaan luovuttanut, vaan alkoi piirtämään manga-klassikko "Nausica Of The Wally Of The Windiä" Tokuma Shotenille.

"Nausica jne." on traaginen ekofantasia Suuren Katastrofin jälkeisestä maailmasta – ja minun mielestäni se on parasta koskaan tehty mangaa. 1984 tuli filmin OAV-versio (Original Animation Video) ensi-iltaan Japanissa, ja kolme vuotta myöhemmin siitä tuli Eurooppaan murheellisesti sensorin saksiin jäänyt versio.

1986 Hayao animoi toisen klassikkonsa, "Laputa, Castle In The Sky". Leffa perustuu löyhästi Jonathan Swiftin (sama ukko kirjoitti Gulliverin seikkailuista lilliputtien maassa) legendaariseen tarinaan Laputan uponneesta saaresta. "My Neighbour Totoro" (1988) oli Hayaon ensimmäinen yritys tulkita japanista mytologiaa ja mystiikkaa mangan keinoin. Heti Totoron perään Hayaon uunista putkahti pihalle "Kiki's Delivery Service" (1989), kaunis tarina nuoresta noidasta, joka yrittää kasvaa aikuiseksi 1900-luvun alkupuolella. Hayao Miyazakin suurin hitti tähän mennessä on ollut "Porto Porco" (1992). tarina sijoittuu 30-luvulle, jossa ihmeellisen lentokoneen omista sika yrittää vapauttaa Välimeren seudut karmeiden ilmarosvojen kynsistä.

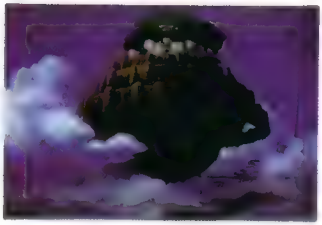
Hayao kertoo, että englantilainen ja ranskalainen kirjallisuus ja venäläiset filmit ovat olleet ja ovat edelleenkin hänen

Pazu ja Pomu tutkivat Sheetan arvoituksellista kiveä animessa Laputa.



Mei seuraa Mini Totoroa oudossa metsässä.

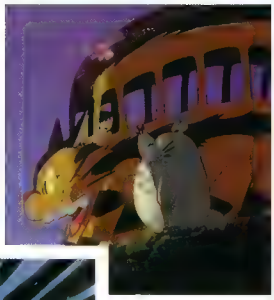
Kiki yrittää epätoivoisesti pelastaa Tomboa.

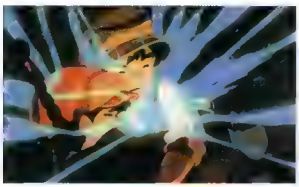


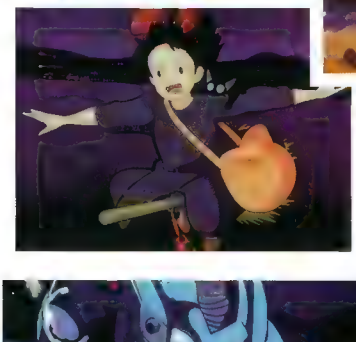
Laputan upea lentävä saari.

suuria innoittajiaan. Hänen filmeissään näkyy myös selvästi miehen suuri intohimo lentämiseen – lentokohtaukset ovat ehdottoman loisteliata kaikissa Hayaon töissä. Kun kysyn häneltä mistä tämä johtuu, mies vain hymyilee.

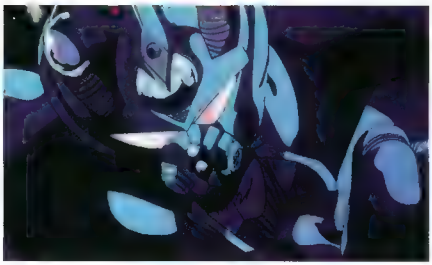
- Minusta on yksinkertaisesti hienoa tehdä ja katsella lentokohtauksia. Lentäminen on hieno juttu!







Ylimpänä: Totoro ja jättimäinen Catbus. Ylävasemmalla: Taikakivi pelastaa Laputan, Pazun ja Sheetan. Ylilä: Porco Rosso. Vasemmalla: Kiki ja hänen kissansa Jiji.



Seuraavassa MANGA MANIASSA: Manga Entertainment, "The Guyver, Bio-Booster Armour"

PROJECT K

Jälleenmyyjäksi tekstattua animea: Street Fighter Anime Movie, Art Of Fighting, DBZ Film 'Broly Experiment', DBZ Film 'Broly Returns', DBZ Special 'Trunks Story'.
Hinta: £ 18,00/kpl! Postikulut sisältyvät hintaan!
Myös muita nimikkeitä! Hinnasto faksitse! Faxnro: 00944-181 508 3845
Maksu, shekillä tai Euro Chequella puntina osoitteeseen:
PROJECT K THE SEEDBED CENTRE, LANGSTON ROAD, LOUGHTON, ESSEX, IG10 3TQ, ENGLAND.

FU-PALSTA

Joulu on taas, joulu on taas... kohta. Kirjeitä saa silti lähettää osoitteeseen: Super Power / MANGA MANIA, Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 Tampere.

Konnichi wa!
Narttimartti-san, luulitavasti sinua epäpätevämpää ihmistä ei ole olemassa, ainakaan mitä mangaan tulee...
1. Tiedätkö muka todella mikä on mangan ja animen ero?
2. Fist Of The North Star EI ole mangan historia tukikivi!
3. Tiedätkö, mitä manga tarkoittaa?
4. Kuinka voit väittää, että seksiä ja väkivaltaa pursuavat mangafilmit ovat "tuhonneet" koko mangan maineen? Mangahan tarkoittaa "vastuuttomia kuvia" ja juuri siitähän väkivalta- ja seksimangassa, kuten Urotsukidōjissä ja Golgo 13:ssa on kysymys!
5. Miksi sinä olet ainoa joka kirjoittaa mangasta SuPoon?
6. Tiedätkö, että on olemassa englantilainen lehti jonka nimi on MangaMania? ja siinä lehdessä on 128 sivua tiukkaa asiaa, eikä kahta sivua löysää kuraa niin kuin SuPossa...
7. Miksi sinä arvostelet vain filmejä ettekä kirjoja kuten: Akira, Battle Angel Alita, Crying Freeman, Striker ja Dirty Pair?
On kyllä viimeinen kerta kun luen Super Poweria (en muuten edes omista konsolipeliä!)
"terveisiä" Priv8

Priv4! Kuule juippari, kirjoitapas minulle heti tämän luettuasi kirje ja kerro mikä on "mangaa"! Ja sitten sääliittäviin kysymyksiisi:
1. Kyllä.
2. Tukikivi?! Tukikivi?? Termi on joko tukipilari tai peruskivi, oi sinä analfabeetti.
3. Kyllä.
4. Enpä usko, että Hokusai, joka vuonna 1815 lanseerasi sanan manga yleiseen käyttöön edes hurjimmissa unelmissaan kuvitteli "vastuuttomia kuviaan" joskus näytettävän piirroselokuvina (manga saattaa sanana toisin ola peräisin jo 1300-luvulta, mutta enpä usko että japanilaiset silloinkaan olisivat suuremmin piirrettyjä suunnitelleet.)
Vaikka manga sanana tarkoittaisikin vastuuttomia kuvia, ei se silti tarkoita sitä, että niistä täytyy pitää vastuuttomasti. Paitsi jos sattuu olemaan pateettinen lammas, joka ei parempaakaan tekemistä keksi kuin palvoa väkivalta- ja pornoelokuvia.
5. Mullla ei ole aikaa, ja minäkin hoidan palstaa enimmäkseen omalla ajallani.
6. SuPo on konsolipelilehti ja Japanissa konsolikulttuurin juuret ovat mangassa. Siksi on mielestämme oikein, että konsolilehdessä on myös muutama sivu mangaa.
7. Saattaa tulla kysymykseen ensi numerossa.

Moro Martti-san!

1. Mika on mieli-animesi?
2. Mikä anime on mielestäsi parhaiten piirretty?
3. Voitko antaa seuraaville filmeille arvosanat: Roujin Z, Wicked City, Patlabor, Angel Cop.
4.Onko Suomessa yhtään manga- tai anime-kerhoa?
5. Eikö teillä joskus voisi olla kilpailupalkintona mangaa?
Manga on parasta koko SuPossa!
terkkuja Jussilta Haaparannasta.

Moi Jussi!
1. Koko Hayao Miyazakin tuotanto. Hän on jumala!
2. Akira, Wings of Honneamise ja osa Robot Carnevalista.
3. Asteikolla 1-10: Roujin Z – 7, Wicked City – 4, Mobile Police Patlabor The Movie – 9, Angel Cop – 3.
4. Suomessa ei minun tietääkseni ei ole yhtään. Lähin löytyy Ruotsista ja on nimeltään MANGAKAI (osoite on: Marknasv. 123, 183 34 Täby) mutta kannattaa kysellä Internetin kautta – kyllä Suomestakin manga-faneja löytyy. Tai sitten voit perustaa itse kerhon.
5. Kirjoja kyllä voisi olla, mutta videoita ei. Suomen videosensorit kun ovat hyllyttäneet melkein jokaisen filmin.

DOOM

Haluatko ratkaista 100% pelistä? Rehellisesti sanoen ei se ole niin hauskaa kulkea ympäriinsä kosteassa huoneessa naama seinää vasten ja sanoa "hngh" joka kerran kun nenu raapii tiiliskiviin. Sen sijaan hupaa riittää kun Belsebuubin jälkeläiset pääsevät yllättämään ja saavat ikenien täydeltä lyijyä ylimitoitetusta asevarastosta. Siksi olemme laittaneet näille sivuille karttoja, joista näkee salaisuuksien sijainnit. Tämän oppaan tarkoitus on auttaa vain ikävien kohtien yli, joten pelaajan tehtäväksi jää parhaan reitin löytäminen ja strategian hahmottelu. Vaikeustasot vaikuttavat vain hirviöiden laatuun ja määrään aseiden ja lääkebonusten pysyessä ennalta määrätyillä paikoillaan.

Yleisiä ohjeita

Virtakatkaisijoita on kahta lajia. Tavallisia katkaisijoita (vivut, punaiset napit, paakallojen silmät, jne.) kaytetään A-napilla. Niiden lisaksi löytyy tunnistimia, jotka ohjaavat ovia ja tasoja tietyista kohdista kuljettaessa. Toisinaan kuulu kaukainen hydraulikan vinkuna, mika tarkoittaa sitä, etta jokin tunnistin on havainnut pelaajan.

Juoksunappi B kasvattaa liikenopeutta, jopa kaannoksissa. Sivuaskel on paras henkivakuutus. Ole valmiina B-napin kanssa ja kulje vasemmale tai oikealle, niin paaset harppaamaan suoraan sivulle. Kayta tekniikkaa kutmista syoksymiseen niin kuin elokuvissakin tehdaan. Naamaliimattuna-seinään -syndrooma tapahtuu aina kun pakenee paniksia tai kahlaa limassa. Sivuaskel auttaa, mutta parempi on muuttaa suuntaa kokonaan, ettei jää uudelleen seinään kiinni. Ratkaiseva tekijä on seinään iskeytymisen kulma.

Entiset merijalkavaen sotilaat ovat SNES-versiossa vaarallisempia kuin koskaan. Yksi laukaus heidan pyssyistään voi aiheuttaa vakavaa menaverenvuotoa, vaikka he olisivat niin kaukana, etta näyttavät ruskeilta pikseleiltä ruskeaa seinaa vasten. Jos ei nae mista he tulittavat, niin kannattaa peruuttaa turvalliseen paikkaan ja toivoa, etta he tulevat kavellen. Jos heita ei kuulu, niin voi lahteä uudelleen eteenpäin hitaasti ja varovaisesti.

Toisaalta voi sitten ampua pahiksia, jonta tuskin nakee. Kummallista kyllä, haulikko on erinomainen sala-ampujan ase, ja aina kannattaa ampua kaikkea mikä liikkuu avonaisissa ikkunoissa. Se on hyva keino tietokonekeskuksen kahden viimeisen huoneen puhdistamiseen. Jos on epävarma, niin aina kannattaa ampua - varmuuden vuoksi. Loppujen lopuksi pelaajasta TeLEE Bruce Campbell, joka tyhjentaa haulikon kummatkin piipulliset hämärin käytäviin mielipuolinen hehku kasvoillaan.

Hangaari

MUISTILISTA: 1 SUOJAPANSSARI, 1 TAISTELUPANSSARI, 1 HAULIKKO.

Älä nouki yhtään henki-varustus-bonuksia ennen turvallisuusvarustuksia. Sillä tavoin varustepisteet saa yli 100%:n. Kaikki tämän kentän salaisuudet löytyvät limahuoneen siksak-sillan vierestä. Viimeisen huoneen tunnistin (1) laskee nopeasti hissin (2) huoneen vastapäisen seinän keskivaiheille. Siitä loytyy ase, joten täytyy pitää kiirettä ehtiäkseen liman läpi sen luokse. Lopuksi löytyy salaovi siksak-sillan oikeanpuoleiselta seinältä (3). Oven takaa löytyy taistelupanssari lima-altaasta. Kun haet vielä neljä henki-varustus-bonusta uloskäyntikammiosta, niin saat 200% panssareita ja olet valmis seuraavaan haasteeseen...

Ydinvoimala

MUISTILISTA: 1 SIELUKUULA, 1 KONEKIVÄÄRI, 1 MOOTTORISAHA, 1 HAULIKKO, 2 REPPUA JA 3 TURVAPANSSARIA.

Ensimmäinen huone vilisee merijalkaväkeä, joten jos sinulla ei ole ole haulikkoa, niin sinun täytyy rynnätä keskellä olevaan laatikkoon ja mennä hissillä. Punaisen avaimen huoneesta on näköala suureen avoimeen pihaan. Päästäksesi sielukuulalle ja konekiväärille sinun täytyy iskeä katkaisijaa (1), joka laskee seinän rapuissa. Korkeammilla vaikeusasteilla on parempi odottaa, kunnes olet napannut useimmat alueen sotilaista. Punaiselta suojaovelta poispäin ja oikealle loytyy jalleen yksi limahuone. Sen lapi täytyy kahlata iskemään pylvaan takaa löytyvää katkaisijaa, jotta paasee kartalla kaumpana alhaalla

Jalostamo

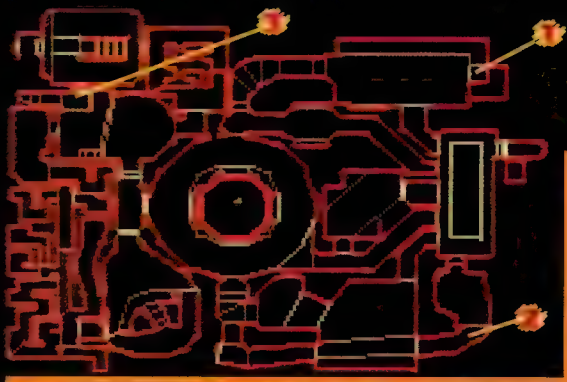
MUISTILISTA: 1 RAKETTIKIVÄÄRI, 1 KONEKIVÄÄRI, 1 HAULIKKO, 2 SIELUKUULAA, 1 NÄKYMÄTTÖMYYSLAITE, 2 TURVAPANSSARIA, 1 TAISTELUPANSSARI, 1 REPPU.

Kentässä on kaksi uloskäyntiä. Toisesta pääsee salaiseen kenttään, sotilastukikohtaan. Katkaisin (1) avaa uuden käytävän tietokonehuoneeseen keltaisen kortin kanssa. Huoneesta löytyy kaksi salaovea, ja kumpikin aukeaa nopeasti tunnistimesta (2). Sinun täytyy ryniätä pitkin käytävää ja osua oikeisiin kohtiin seinässä (ne näkyvät), jotta ovet aukeaisivat. Mene vasemmasta ovesta, niin pääset ikkunasta näkemäsi sielukuulan luokse. Kauemmasta ovesta pääsee rakettikiväärin luo. Juokse limaojaa niin pitkälle kuin pääset

.oydat repun (3). Pienella turvasaarella oleva katkaisija kohottaa sillan ensimmäisessä huoneessa. Silta johtaa salaiselle uloskaynnille. Katkaisijan vieressä oleva salaovi vie takaisin. Sitten siniselle avaimelle. Hyppää soikean sillan reikään ja iske katkaisijaa, jolloin kuilu "täyttyy", ja sen yli pääsee helpommin. Saat ensimmäisen sidetarvikelaatikon. Kun poimit sinisen avaimen (4), sammuttaa tunnistin valot ja päästää joukon pikkupiruja kimppuusi takaapäin. tässä tilanteessa on parasta käyttää konekivääriä, kääntyä ja peruuttaa siniselle avaimelle. Sinisen turvaoven takana oleva huone on vahvasti vartioitu, muttei mahdoton. Etsi oikeasta kulmasta salaovi ja kutje rappusia lisäammusten luokse. Keltaisella avaimella pääset pieneen bonus-aarrekammioon. Näkymättomyyslaitteen avulla voit syöksya valiaikaisen näkymättömyytesi turvin alas ja ampua kaikkea mikä suuressa huoneessa liikkuu.

Sen jälkeen voit poistua tavallista uloskäyntiä myöten. Tai sitten et. Mene takaisin ensimmäiseen huoneeseen ja ylitä silta. Ensimmäinen tunnistin kohottaa tietä, toinen avaa huoneen, josta löytyy demoni, ja kolmas vapauttaa joukon pikkupiruja ja paljastaa uloskäyntikammion. Ota viholliset järjestyksessä ja peruuta jos täytyy (vastus on kova). Ennen kuin isket uloskäynnin katkaisijaa, käy tutkimassa tie takanasi. Sieltä löytyy hissi, joka vie uusien rakettiammusten luokse.

olevaan labyrintiin. Labyrintissa on liikaa ammuksia, joten kannattaa kulkea sivuttain sormi liipaisimella. Rappujen (2) vieressä oleva hissi on automaattinen, mutta jollet paina A-nappia astuessasi sisään (kuuluu naksaus), niin peli ei muista sinun käyntiäsi pistelaskussa. Kolme ensimmäistä sidetarvikelaatikkoa - mitä se merkitsee? Kyllä, väijytystä tietenkin. Mahdollisuudet paranevat, jos menee sisään sivuttain (4) ja viilentää pari pikkupahista ennen kuin kiipeää suurelle seinälle.



Komentokeskus

MUISTILISTA: 1 RAKETTIKIVÄÄRI, 1 KONEKIVÄÄRI, 1 SIELUKUULA, 1 TURVAPANSSARI, 1 REPPU, 1 SÄTEILYSUOJA.

Ennen kuin lähdet kotoisesta lähtöhuoneesta, tutki vasemmanpuoleinen seinä. Ilmaislahjat eivat yleensä kuulu Doomiin, joten nauti kun voit. Seuraavaa salaista aluetta on vaikea olla huomaamatta. Kun nouset tasoa (1), niin tunnistin päästää tervetuliaiskomitean kimppuusi takaapäin.

Kun laukaiset raketin samaan aikaan kun juokset taaksepäin, voit räjäyttää tynnyrin ja torjua unkaajat. Jos juutut keskisalin sisempään kehään, saat ovet auki harppaamalla sinisen avaimen valaisseeseen valoruutuun. Tietokoneet uppoavat lattiaan, jos ylität karttaan merkityt tunnistintinjat. Tumppaa niistä mahdollisimman monta ovelta käsin ja käytä tynnyriä.

Säteilysuoja paljastaa mitä tuleman pitaa: on pakko kahlata limatunnelissa (kartalla alaoikealla) päästäkseen kätkettyjen tavaroiden luo.

Sielukuulan saadaksesi sinun täytyy seisoa ruskean tason kauimmaisella reunalla ennen kuin isket katkaisijaa. Saat vain yhden yrityksen. Jos epäonnistut, niin pääset ulos yksisuuntaisesta ovesta, joka löytyy limatunnelin toisesta päästä. Lopuksi nouset viereisellä tasolla katkaisimen (3) avulla, joka yhdistää raput uloskäyntiin.

Tällä kentällä on vähänlaisesti salaisuuksia, eikä lainkaan labyrinttiä. Merkillistä.

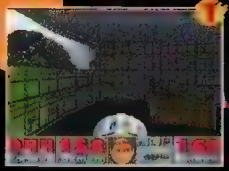
Phobos-laboratorio

MUISTILISTA: 1 RAKETTIKIVÄÄRI, 1 MOOTTORISAHA, 1 KONEKIVÄÄRI, 1 SIELUKUULA, 1 TURVAPANSSARI, 2 TAISTELUPANSSARIA, 1 REPPU, 1 SÄTEILYSUOJA, 1 TIETOKONEKARTTA, 1 NÄKYMÄTTÖMYYSLAITE JA 1 VALONVAHVISTIN.

Lähtöpisteestä kulje liman yli oikealle, kunnes tulet parvekkeelle. Siellä on tunnistin, joka kohottaa portaat luoksesi. Varmistettuasi alueen hyppää portailta alas ja etsi parvekkeen vierelta muista erottuva seinälaatta. Sen takaa löytyy rakettikivääri ja taistelupanssari numero yksi.

Keltaisen turvaoven toisella puolella olevaan hirviöongelmaan löytyy yksinkertainen ratkaisu. Pikkupiru ylaoikealla seisoo hississä: paina A-nappia, niin hissi tulee alas, mene sitten ylos salaiseen käytavään, joka johtaa teleporttihuoneeseen. Punainen viisikanta voi vieda sinut takaisin kentän aikuun, mutta ota vain nakymättomyyslaite ja lähde takaisin. Nyt voit saapastella ympari porrashallia ja tuhota vihollisia ilman suurempia ongelmia. Liman takana oleva katkaisja avaa kentan viimeisen osuuden, mutta katkaisija loytyy korokkeelta, joka on takanasi olevia pylväitä ohjaavien tunnistimilla varustettu. Kun pylvaat ovat alimmillaan, hyppää yhden päalle ylöspäin päästäksesi. Ainoa konsti saada taistelupanssari numero kaksi ja lisäammuksia on hypätä pois oikeaan aikaan. Katkaisijaa vastapäätä olevasta komerosta löytyy ensiapulaatikko. Komeron takaa loytyy sarja salaisia pieniä kujia, joista löytyy säteilysuoja (nyödyllinen, jos haluaa yrittää uudelleen panssareita), moottorisaha ja sielukuula.

Koillisessa olevan tietokonehuoneen katkaisija vaikuttaa oikealla oleviin seinälaattoihin, joiden takaa löytyy ammuksia. Tietokonekartasta nakyy pieniä alueita, jotka jäävät helposti loytämättä. Viimeinen huone on heikosti valaistu. Asiaa auttaa valonvahvistin, joka loytyy sisääntulokohdan vasemmalla puolella olevasta huoneesta. Kayta valiaikaista etuasi niin hyvin kuin mahdollista.



Tietokonekeskus

MUISTILISTA: 1 RAKETTIKIVÄÄRI, 1 MOOTTORISAHA, 1KONEKIVÄÄRI, 1 SIELUKUULA, 2 TURVAPANSSARIA, 1TAISTELUPANSSARI, 1 SÄTEILYSUOJA JA 1 TIETOKONEKARTTA

Avaimet kannattaa noukkia järjestyksessä: keltainen, punainen ja sininen. Ikava puoli tietokonekeskuksessa on se, että ympäristössä saattaa olla hirviöiden täyttämä pienia huoneita, jotka luulee jo varmistaneensa. Jos hakee punaisen avaimen (kartalla ylhaaltä vasemmalla kulmassa), tunnistimet avaavat salaoven edelliseen huoneeseen (1). Jos hakee sinisen avaimen, niin ilkiöitä pääsee valloilleen kohdasta (2). Yksi naista pikkuhuoneista kätkee pihalle johtavan salaoven. Juokse ulos ja ammu nakymattomyyslaitteen suojaamana kaikkea mikä liikkuu ylapuolella olevassa ikkunassa (6).

Tietokonekeskuksen suurimmassa huoneessa on silta, jonka keskella on pylväs, joka laskee kun sitä lähestyy. Fobos laboratorion tapaan pylvaalla kuljetaan ylös, ja sen paalta hypataan sillan kummallekin puolelle, jotta kaikki katketyt esineet loytyisivät. Hyppaa ensin vasemmalle, niin saat ammusbonuksen (3). Riippumatta siitä, saavutatko oikeanpuoleisen tasanteen tietokonekartalla (4), joudut kuitenkin kahlaamaan limassa eteenpäin päästäksesi. Mene ensin punaiselle napille (5) ja sitten sateilysuojan luo. Nappi paljastaa raput hyodyllisten esineiden ja uuden katkaisijan luokse (katkaisija paljastaa moottorisahan kartan alavasemmassa kulmassa). Juokse takaisin alas ja oikealle seuraavaan timahuoneeseen. U-kirjaimen muotoinen pylväs katkee taistelupanssarin ja kauempaa loytyy sielukuula. Seiso karsivallisesti sielukuulan paikalla, niin takaisin rakennuskompleksiin johtava ovi aukeaa.

Phobos-anomalia

MUISTILISTA: 1 KONEKIVÄÄRI, 2 HAULIKKOA, 1 SIELUKUULA, 1 NÄKYMÄTTÖMYYSLAITE, 1 TURVAPANSSARI JA 1 TIETOKONEKARTTA.

Heti kun olet iskenyt katkaisijaa, pippuroi huone tarkoin. Sillä tavoin rajähtävat tynnyrit tekevät selvää jälkea useimmista demoneista, jäljellejaävistä selviaa tavalliseen tapaan. Houkuttele kaksi demonia huoneistaan ja hae sen jalkeen rapun piilottama sielukuula. Suosittu menettelytapa edellisessä osuudessa on syöksyä kahden pylvään välistä, kääntyä vasemmalle, räjayttaa tynnyrit ja napata näkymattomyyslaite nurkasta. Sen jälkeen voi hetken näkymättomyyden turvin napsia pomoja rakettikiväärillä.

ONNEKSI OLKOON, OLET SELVINNYT JÄLLEEN YHDESTÄ PÄIVÄSTÄ. MUISTAKAA SOTILASVALANNE JA SANOKAA PERÄSSÄNI: "LUPAAN, ETTEN JÄTÄ YHTÄÄN TYNNYRIÄ RÄJÄYTTÄMÄTTÄ, ETTEN HYVÄKSY YHTÄÄN VAIKEUSTASOA PAITSI PAINAJAISEN, ENKÄ KÄYTÄ KONEKIVÄÄRIÄ NIIN KAUAN KUIN HAULIKOSSA ON PATRUUNOITA." LEPO.

Vinkkejä kaikille konsoleille voi lähettää edelleen osoitteeseen: *Super Power / Vinkit, Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 Tampere*

MORTAL KOMBAT 3 • SNES

Kombat-koodeja, taistele Smokea vastaan ja taistele Smokena

Olet varmaankin huomannut ne pienet ruudut, jotka ilmestyvät taistelijavalinnan aikana. Oikean koodin näppäilyllä pelistä saa irti entistäkin enemmän.Symbolin vieressä oleva luku tarkoittaa sitä, kuinka monta kertaa nappia on painettava. Ohjeissamme symbolit on korvattu numeroilla.

0 - MK Lohari
1 - MK logo
2 - Yin/Yang
3 - kolmonen
4 - Salama
5 - ?
6 - Goro
7 - Raiden
8 - Shao Khan
9 - Pääkallo

Ohjain 1 033 **Ohjain 2** 000
Ykköspelaaja aloittaa aina puolella energialla.

Ohjain 1 000 **Ohjain 2** 033
Kakkospelaaja aloittaa puolella energialla.

Ohjain 1 707 **Ohjain 2** 000
Ykköspelaaja aloittaa jokaisen erän neljännesenergialla.

Ohjain 1 000 **Ohjain 2** 707
Kakkospelaaja aloittaa jokaisen erän neljännesenergialla.

Ohjain 1 020 **Ohjain 2** 020
Torjumiset estetään.

Ohjain 1 100 **Ohjain 2** 100
Heitot estetään.

Ohjain 1 987 **Ohjain 2** 123
Näkymättömät energiamittarit.

Ohjain 1 460 **Ohjain 2** 460
Hahmojen satunnaiset morffaukset.

Ohjain 1 466 **Ohjain 2** 466
Loppumaton energia. Mittarit täysillä.

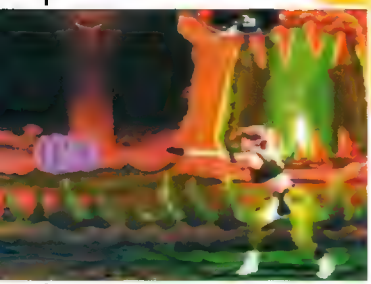
Ohjain 1 642 **Ohjain 2** 468
Shoot 'em up bonuspeli.

Ohjain 1 688 **Ohjain 2** 125
Taistelu pimeässä (jokaisella iskulla ruutu valaistuu hetkeksi).

Ohjain 1 985 **Ohjain 2** 125
Psycko Kombat, pimeässä ilman energiamittareita ja ilman torjuntoja.

Ohjain 1 205 **Ohjain 2** 205
Erän voittaja pääsee pelaamaan Smokena.

Koodien näppäilyyn tarvitaan nappeja Y, B ja A. Joitakin koodeja on vaikea näppäillä, kuten esimerkiksi Psycho Kombatia. Pelaaja 1 joutuu painamaan Y:tä 9 kertaa, B:tä 8 kertaa ja A:ta 5 kertaa. Jos onnistui, niin symbolirivi näyttää tältä: Pääkallo, Shao Khan, Salama, MK-logo, Jing/jang, Salama. Yritä löytää hyvä taktiikka, se kannattaa. Pelin ympäripelanneille tarjoutuu tilaisuus kaikkein kovimpaan Kombat-koodiin, joka on 10902-22234.



FLASHBACK • MEGA

Aseiden valinta

Jos vakiotussari kyllästyttää, niin kirjoita salasanaksi WEAPON. Johan lähtee.

VIRTUA FIGHTER • SATURN

Taustojen valinta

Kaksinpelissä, kaverin hävittyä pidä L- ja R-nappeja pohjassa pari sekuntia. Valintataulu ilmestyy, ja siitä voikin sitten valita mieleisensä.

ARNOLD PALMER GOLF • MEGA

Viimeiseen turnaukseen

F1nLvJoNaAFA+SqzQ3AoDG6Wi3wFIKENIG9+, on koodi. Jos sen joku jaksaa naputella...

SUPER BOMBERMAN 2 • SNES

Paljon pommeja suurella tuhovoimalla

Kirjoita 1, 1, 1, 1 salasanaksi niin saat nähdä pari kunnollista paukkua.

VIRTUA FIGHTER • SATURN

Pelaa Duralilla isommalla kentällä

Taistelijavalikossa paina alas, ylös, oikealle, A ja vasemmalle. Paina sitten Start, niin pääset taistelemaan mahtavalla Duralilla.

Jos olet kyllästynyt tipahtelemaan kentältä, niin paina alkukuvassa start ja ylös 12 kertaa. Mene valintaruutuun. Kuulet äänen sanovan "K.O.". Paina valintaruudussa alaspäin kunnes tulet kohtaan "exit". Paina alaspäin sielä kerran, niin ikonisi katoaa. Paina sitten A, niin pääset salaiseen valikkoon, jossa voi valita kentän koon ja paljon muuta mielenkiintoista.

BATMAN OCH ROBIN • SNES

Kentän valinta

Kentän valinta tapahtuu seuraavat koodit syöttämällä:

POISON IVY

FOWL PLAY

TALE OF THE CAT LEVEL

TROUBLE IN TRANSIT

PREFOMANCE TO SCREAM

RIDDLE ME THIS

THE GAUNTLET

ORGE BATTLE • SNES

Viimeinen kenttä

Viimeiseen kenttään pääsee valitsemalla New Games ja kirjoittamalla FIRESEAL. Jos haluaa taustamusiikin, voi kirjoittaa MUSIC/ON.

BEAVIS AND BUTTHEAD • MEGA

Tonneittain aseita

Yksi aseistettu pelaaja: e7EKY iP2qe taVFY
Kaksi aseistettua pelaajaa: Js2Nt 3SArV fDTRi

ALADDIN • MEGA

Huijausvalikko

Alkukuvassa aseta kohdistin "options"-kohtaan ja paina: A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B ja B. Onnistuessasi saat kuulla "Jeah". Sen jälkeen ilmestyy huijausvalikon esittelijä.

AFTERBURNER • MEGA

Continue

Paina vasen, vasen ,vasen, B, B, B, C, C, C ja Start valinta-ruudussa, niin voit jatkaa pelaamista viimeisenkin koneesi tuhouduttua.

PANTZER DRAGON • SATURN

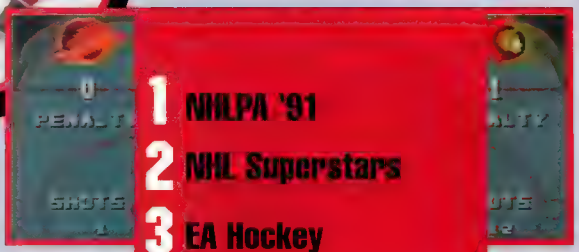
4 uutta asetta

Paina ylös, X, oikea, Y, alas, Z, vasen, Y, ylös, X alkukuvan aikana. Onnistuessasi saat loharin ilmoittamaan asiasta. Paina starttia, ja kun ruutuun tulee "Episode 1", niin paina nappia, joka vastaa haluamaasi asetta.

C - Nopea laser tavallisen laserin kanssa yhtaikaa!
B - Tehokas punainen ammus.
Z - Vihreitä sika-ammuksia.
Y - Automaattiase, joka ampuu punaisia ammuksia sekä tavallinen ase.

Seuraavaan episodiin tullessasi sinun on painettava C, B, Z tai ristiohjain, muuten taika katoaa.

Minkä niminen oli Electronic Artsin ensimmäinen jääkiekkopeli Mega Drivelle?



1 NHLPA '91
2 NHL Superstars
3 EA Hockey

VOITA JÄÄKIEKKOPELI

ELECTRONIC ARTS

EA SPORTS

Tämän kuun lukijakilpailumme palkintona on Electronic Artsin jääkiekkopeli NHL '96 Mega Drivelle ja SNES:lle. Kirjoita yllä esitetyn kysymyksen oikea vastaus postikortille ja lähetä se henkilötiedoillasi varustettuna tammikuun loppuun mennessä osoitteeseen: Super Power / Lätkäkisa, Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 Tampere. **Oikein vastanneiden kesken arvotaan yksi Mega Driven ja yksi Super NES:n NHL '96. Muista merkitä kumman version haluat, jos nalli napsahtaa omalle kohdallesi.**

Theme Park -kasetit Super Powerin 10/95 lukijakilpailussa voittivat: Karl-Pekka Pirttiperä, Turku (Mega Drive) ja Juha Vaittinen, Riihimäki (SNES). Onnea voittajille.

Suuri lukijatutkimus

Vastaa kaikkiin kysymyksiin ja muista kirjoittaa myös henkilötietosi niille varatulle paikalle. Saksi sitten koko sivu irti ja lähetä se meille osoitteeseen: Super Power / Lukijatutkimus, Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 Tampere. Jollet halua rikkoa lehteäsi, niin valokopio sivusta kelpaa. Jos et saa mistään valokopiotakaan, niin tee vastauksistasi siisti lista ja postita kirjeessä meille. Kaikkien vastanneiden kesken arvotaan Saturn, Super NES tai Playstation. Muista kertoa, minkä niistä haluat, jos voitat. Vastaa tammikuun loppuun mennessä!

VASTAAMALLA VOIT VOITTAA SATURN-, PLAYSTATION- TAI SUPER NES -KONSOLIN!

1 Miten usein ostat Super Powerin?
- a Olen tilaaja
- b Ostan aina (11 numeroa vuodessa)
- c Ostan useimmiten (6 – 10 numeroa/vuosi)
- d Ostan joskus (1 – 5 numeroa/vuosi)
- e Luen aina kaverin/kirjaston lehden

2 Mistä ostat sen?

_____

3 Mitä muita konsoli/tietokonelehtiä ostat säännöllisesti?

_____

_____

_____

_____

_____

4 Mitä konsoleita omistat?
- a SNES
- b NES
- c Game Boy
- d Saturn
- e 32X
- f Mega CD
- g Mega Drive
- h Game Gear
- i PlayStation
- j 3DO
- k Jaguar
- l Amiga CD 32
- m muu, mikä?

5 Mitä seuraavista aiot ostaa lähiaikoina?
- a PlayStation
- b Saturn
- c Ultra 64
- d Virtual Boy

6 Montako peliä omistat?
- a 1 – 3
- b 4 – 6
- c 7 – 10
- d 10 – 20
- e 20 – 40
- f yli 40

7 Mikä oli viimeisin ostamasi peli?

_____

8 Paljonko käytät keskimäärin rahaa TV- peleihin joka kuukausi?
(koneet, pelit, lehdet, jne.)
- a 0 – 100 mk
- b 101 – 300 mk
- c 301 – 600 mk
- d 601 – 1000 mk
- e yli 1000 mk

9 Miten usein ostat/vaihdat pelejä?
- a Kerran viikossa
- b Kerran kuussa
- c Noin joka toinen kuukausi
- d Nelisen kertaa vuodessa
- e Pari kertaa vuodessa
- f Kerran vuodessa

10 Ostatko uusia vai käytettyjä pelejä?
- a Uusia
- b Käytettyjä

11 Ostatko pelisi postimyynnistä vai liikkeestä?
- a Postimyynnistä
- b Pelikaupasta

12 Mikä on suosikkipelityyppisi
- a Tasoloikka
- b Urheilu
- c Kilpa-ajo
- d Ongelma
- e RPG/Seikkailu
- f Strategia
- g Shoot 'em up
- h Beat 'em up
- i Toiminta

13 Arvostele seuraavat sivut: (1 – 10)
- a Uutiset
- b Ennakkosilmäys
- c Kolikkopeliuutiset
- d Kärkilistat
- e RPG
- f Final Fantasy -sivu
- g Manga Mania
- h Pelioppaat
- i Vinkit
- j Kilpailut
- k Power up
- m Arvostelut
- n Messureportaasit
- o Spesiaalit

14 Arvostele arvostelijat: (1 – 10)
- a Topi
- b Martti-san
- c Joonas
- d Killer-John
- e Loviisa
- f Niko
- g Tommi
- h Tohtori Wiili

15 Arvioi seuraavat (1 – 10)
- a Arvostelusysteemi
- b Lehden ulkoasu
- c Kansi

16 Mitä muuttaisit Super Powerissa?

_____

_____

_____

_____

_____

_____

HENKILÖTIEDOT

Nimi:

Osoite:

Postinumero ja -toimipaikka:

Puhelinnumero:

Ikä:

Minkä koneen haluat, jos arvonnassa nousee sinun vastauksesi? (Saturn,SNES tai PlayStation):

POWER-UP

"On lumivalkeat nietokset..."

Mutta viis siitä, parempi mennä sisälle pelaamaan. Parempi ettei palelluta itseään ulkona, flunssaisena on ikävä testata kaikkia joululahjapelejään.

Moi dr von S.

Minusta oli huippuidea ottaa lehteen mukaan kaikki koneet. Ajatelkaa vaikka kaikkia Sega-pelaajia, joille ei ole ollut tarjolla omaa lehteä. Kyllä Nintendo saa vieläkin aivan tarpeeksi sivuja itselleen.
1. Mitä PlayStationin demo-CD:ltä löytyy?
2. Tuleeko Ultran mukana jokin peli?
3. Miksi Nintendo ei tehnyt Ultrasta CD-konsolia?
4. Vastaatko vielä yhteen tyhmään kysymykseen (meillä on kaverin kanssa veto): Ovatko Saturn ja PlayStation 64-bittisiä koneita?

Liisa

Hei Liisa,

Kiitos palautteesta,
1. PlayStationin mukana seuraavalla demolevyllä on demoversiot tulevista peleistä kuten Loaded, Twisted Metal ja Total NBA '96.
2. Shoshinkaista kantautuvien huhujen mukaan sellainen voisi olla uusi Mario.
3. CD-tekniikkaa pidettiin liian hitaana.
4. Ei. Saturn ja PlayStation ovat 32-bittisiä.

dr von S

Hei Power Up,

Minunkin mielestäni lehteenne pitäisi ehdottomasti saada kuva Loviisasta!
1. Mitä Beavis & Butthead -pelissä tapahtuu?
2. Mihin Patrick on kadonnut?

P. H.

Hei happamuusaste,

Kerroin jo aikaisemmin, miksi hänen kuvaansa ei julkaista: Hän on niin kaunis, että unohtaisitte lukea lehden tuijottaessanne hänen kuvaansa.
1. Motopäät täytyy ohjata läpi erilaisten maisemien.
2. Hän otti lopputilin. Pelien kokopäivätoiminen arvostelu on rankkaa puuhaa, eikä kaikilla hermo kestä...

dr von S

Tsau tohtori,

Tässä pari tiukkaa kysymystä ihan sinua varten:
1. Starwing kakkosesta puhuttiin paljon. Sen piti ilmeisesti ilmestyä viime kesänä. Mihin se jäi?
2. Onko SNES:lle olemassa sellaista 3D-tappelupeliä kuin FX Fighter?
3. Super Power kympissä oli joissain kohdissa liian tummia taustoja. Tekstejä ei nähnyt lukea. Miksi?
4. Onko Secret of Mana 2 suurempi kuin Chrono Trigger ja Final Fantasy III?
Loviisalle terveisia!

XI-paroni

Molskis Paroni,

1. Viimeisimpien huhujen perusteella se julkaistaisiin keväällä.
2. FX Fighterin piti olla Virtua Fighter -kopio SNES:lle, mutta siitä tuli niin huono,. että koko projekti kaltattiin.
3. Munauksesta vastuulliset on viety saunan taakse piiskattaviksi. Pahoittelemme ja lupaamme parantaa tapamme!
4. Suurin piirtein yhta suuri.
Loviisalta terveiset takaisin.

dr von S

Heippa SuPot,

Here are some questions:
1. Onko Saturn 64- vai 32-bittinen?
2. Milloin Sega Rally julkaistaan Saturnille?
3. tuleeko PlayStationille hyviä autopelejä?
4. Kannattaako ostaa Saturn, jos omistaa jo PlayStationin?

Mietteliäs PlayStationin omistaja

Heippa,

Here be answers thine:
1. 32.
2. Japanissa ennen vuodenvaihdetta ja muualla helmikuun loppupuolella.
3. Jos Ridge Racer, Wipeout, Destruction Derby ja Twisted Metal riitä, niin tulossa on mm. Ridge Racer Revolution.
4. Jos pidät Saturnin peleistä ja häppää riittää, niin tottakai.

dr von S

Arvon Dr Power,

1. Tuleeko doom-sarja PlayStationille?
2. Onko PlayStationille johdottomia ohjaimia?
3. Mitä mielta olet Mega-CD -pelistä Snatcher?
4. Onko Nintendolla yksinoikeudet Star Wars -peleihin, vai julkaistaanko ne myös PlayStationille?
5. Tuleeko Capcomin Darkstalkers (PS) tänne?
6. Missä viipyy arvostelu maailman parhaasta tappelupelistä Tekken?

nimetön

Heippa nimetön,

1. Doom tulee PlayStationille vuodenvaihteen tienoilla.
2. Ei viela.
3. En ole sitä kauheasti pelannut, mutta hyvältä vaikuttaa.
4. Star Wars -pelejä on 32X:lle, PC:lle ja Macille.
5. Varmuutta asiasta ei vielä ole, mutta luultavasti.
6. Lue edellinen numeromme.

dr von S

Hei toimittajat,

1. Mina aion hankkia Ultran heti kun sen vain saa (säästän jo). Sanotte, että se julkaistaan huhtikuussa, mutta tarkoittatteko Japanissa vai koko maailmassa?

SuPo-fani

Hei fani,

1. Shoshinkaissa kävi ilmi seuraavia seikkoja:
- Ultra tulee Japanissa myyntiin 21. huhtikuuta 1996.
- muista julkaisupäivistä ei ollut vielä tietoa saatavilla.
- Ultralle ei ole vielä yhtään valmista peliä, pelattavia pelejä messuilla olivat Super Mario 64, joka oli 50% valmis ja Kirbybowl, joka oli 20% valmis. Muita pelejä esiteltiin vain videoilta.
- "bulkdrive", eli massamuisti tulee aikaisintaan vuoden päästä.

dr von S

Hyvää päivää, Horst.

Kiitos hyvästä lehdestä. Jatkakaa samaa tahtia!
1. Tuleeko Cruisin' USA tai Daytona PlayStationille?
2. Milloin PlayStationille tulee NegCon?
3. Tuleeko NHL '96 Ultralle ja onko se parempi kuin PlayStationin versio?
4. Tuleeko Ultran peleistä saman hintaisia kuin SNES-peleistä?
5. Miksi ette arvostele kolikkopelejä?

Kuutiosilmäinen mies

Päivää kanttitillittäjä,

1.Tuskinpa. Daytona on Segan peli ja Cruisin' USA on Nintendon vaikutuspiirin alla.
2. En tiedä milloin, mutta tulee se joskus.
3. Kun Ultra julkaistaan, niin NHL '96 on niin hemmetin vanha, että Nintendo taitaa hypätä suoraan '97:ään.
4. Voipi olla. Mutta Shoshinkaissa puhuttiin SNES-pelien hintojen tarkistamisestakin.
5. Asia on harkinnassa, mutta toistaiseksi tyydymme kolikkopeliuutisiin.

dr von S

Tere Power Up,

1. Tuleeko Killer Instinct PlayStationille?
2. Onko olemassa jonkinlaista adapteria, jolla voisi pelata amerikkalaisia ja japanilaisia pelejä PlayStationilla? Vai tarvitaanko sellaista?

Super Power Fani

Tere vaan, vani.

1. Ei varmastikaan ikinä, koskaan eikä milloinkaan.
2. Moisesta adapterista en ole kuullut, eikä eri markkinoille julkaistuja pelejä voi pelata toisen standardin koneessa.

dr von S

Hei SP,

1. Paljonko Ultra tulee maksamaan?
2. Mitä sen pelit tulevat maksamaan?
3. Tuleeko sille pelejä kuten Wipeout, Tekken tai Ridge Racer?
4. Tuleeko Mortal Kombat Ultralle?
5. Miksi Saturn on kalliimpi kuin PlayStation?
6. Onko MK3 parempi kuin Killer Instinct?

Siili

Hei Siili,

1. Amerikassa noin 250 dollaria.
2. Kuulemma saman verran kuin SNES-pelit nykyisin.
3. Varmasti, mutta yksityiskohtia ei ole vielä tiedossa. Ensi numeroon mennessä tiedämme enemmän.
4. Kyllä.
5. Sega kuroo eroa umpeen minkä kerkiää.
6. Se on täysinmakuasia.

dr von S

Hello doktor von... mikä se nyt oli?

No, asiaan:
1. Miksi Playstationin pelit ovat halvempia kuin SNES:n?
2. Miten hitossa PlayStationin Wipeoutia voi pelata kaksinpelinä?
3. Tehkää uusi pelikirjasto: PSX, Ultra 64 tai vastaava.
4. Onko Ultra Doom (Ultra 64) raaka peli?
5. Lehtenne on maailman paras!
Ja siinä on huippuja vitsejä. Minulla on kaikki numerot, ja aion tilata sitä edelleen!

Anssi Mäkelä

Se on Spitzenspieler!

Ja seiso asennossa kun sanot sen! No niin...
1. CD-levyn tuotantokustannukset ovat murto-osa ROM-kasetin tuotantokustannuksista.
2. Hankkimalla kaksi PlayStationia ja linkkikaapelin.
3. Odotetaan nyt ensin, että niille tulee kirjaston verran pelejä! Tässä malliksi Ultran pelikirjasto:.....
4. Ultra Doomin raakuus jää nähtäväksi huhtikuussa, nimeltään se tulee olemaan Quake.
5. Kiitosta vaan. Saat lopettaa asennossa töröttämisen.

dr von S

Tervehdys tri!

Olen juuri hankkinut PlayStationin ja haluaisin tietoa seuraavista asioista:
1. Onko PlayStationille minkäänlaisia roolipelejä, ja paljonko ne maksavat?
2. Mitä muita pelejä kannattaisi hankkia, kun minulla on jo Wipeout, Mortal Kombat 3 ja Toshinden?
3. Mitä hyviä pelejä PlayStationille on tulossa?
4. Onko koneelle tulossa mitään lisälaitteita?
P. S. Mitä mieltä muuten olette ohjelmasta Salaiset Kansiot?

T. Nöyrin lukijanne.

Hyvä Nöyrä,

1. Toistaiseksi valmiiksi asti on päässyt vain aika vaatimaton (mutta komean näköinen) Arc the Lad. RPG-osastomme tietää kertoa PSX:n tulevista roolipeleistä paremmin.
2. Tekken on tappelupelien kuningas, Jumping Flash vie tasoloikan uuteen aikaan, Loaded maittaa verisistä peleistä pitäville, Twisted Metal on pellinryttäämisten parasta antia ja Defcon 5 on jännittävä ja pitkäikäinen Doom-tyylin seikkailu. Osta ne kaikki ja palaa sitten asiaan.
3. Ks. edellinen vastaus ja jatka lehden lukemista. Arvostelemme parhaat tulokkaat.
4. NegCon-ohjain ja Action Replay nyt ainakin ensimmäisinä.
P. S. Pidämme myös kirjoitetuista X-Files -tarinoista...

dr von S

Parahin tohtori,

Super Power on kyllä hyvä ja värikäs lehti, mutta minua on silti suuresti harmittanut eräs seikka. Nimittäin se, että toimituksenne ei uudesta toimituspolitiikasta huolimatta tunnu suhtautuvan tasapuolisesti eri valmistajien laitteisiin. Lehtenne on näet lähes joka numerossa julkaissut jonkinlaisen uutisen tai mainoksen Nintendon tulevasta U64 -koneesta. Tätä on jatkunut jo lähes kaksi vuotta, ja koneen tulo Suomeen kestää vielä lähes vuoden. Moinen häly (mainostaminen?) jo tällä hetkellä vanhentuneella kasettiperiaatteela toimivasta "tulevaisuuden konsolista" on mielestäni perusteetonta, kone kun olevan vain eräänlainen turboversio vanhasta kunnon SNES:stä. Sitäpaitsi vuoden päästä Saturn ja PlayStation yhdessä kovasti itseään markkinoivan Jaguarin kanssa lienevät joka tapauksessa jovallanneet suuren osan konsolimarkkinoista CD-pohjaisten tykkiensä ansiosta. Oli niin tai näin, lehtenne tulisi keskittyä jo markkinoilla oleviin koneisiin eikä numerosta toiseen haikailla olemattoman pelikoneen perään.
P.S. Tohtori WIILI RULES!
P.P.S. Lisää sivuja!

Virtuaaliperuna

Hyvää päivää tohtori.

SuPo nro 9:n pääkirjoituksessa väitettiin, että aikuiset eivät tajua pelihomista mitään. Itse olen 30-vuotias "täti", ja pelaan iltakaudet Nintendolla. Monet AIKUISET tuttavani pelaavat myös, joten ei kannata yhden ihmisen perusteella tuomita koko muuta maailmaa. Sitten asiaan. Vaikka Pro's Cornerin neuvot tulivatkin kysyjälle pitkän odotuksen jälkeen, niin niistä oli ainakin minulle apua. Aina uuden pelin ostettuani tutkin ensimmäiseksi kaikki vanhat Nintendo-lehdet ja Super Powerit, josko olisi vinkkejä tai ohjeita kyseiseen peliin. Ja usein on ollut. Joten Pro's Corner olisi mukava saada takaisin. En tajua, mitä Manga Mania tekee pelilehdessä, mutta minähän olenkin "aikuinen". Olisi ollut parempi pitää lehti pelkkänä Nintendolehtenä, mutta en valita siitäkään, jos vain saan Pro's Cornerin takaisin. Tämmöiselle vanhalle pelimummolle on kaikki apu tarpeen. En ehkä ole ainoa.

Aikuinen

P.S. Valitan suttuista kirjoitusta, mutta kirjoitin tämän äkkiä työpaikan katolla, työajalla, pomolta salaa.

Kirjeitänne odotetaan osoitteessa:

Super Power / Power Up, Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 Tampere

NINTENDO

Myydään

SNES-pelit (PAL): Equinox, Turn and Burn, Another World 200,-/kpl. Vortex, Chuck Rock, Nigel Mansell WC, Prince of Persia, F-Zero 150,-/kpl. Game Boy + 3 peliä + kantolaukku 200,-.
puh: 931 - 3430219 / Rami Juvonen

SNES + 2 ohj. + Super Mario World, Super Metroid ja Equinox. h. 800,-
puh: 90 - 8521402 / Antti Myller

SNES-peli Tecmo Secret of the Stars (USA), h. 300,-. NHL -94 (USA) h. 250.- tai vaihto.
puh: 971 - 662748 / Ville

SNES-pelit Super Mario All Stars, Flash Back, Super Street Fighter, Lemmings, Pocky & Rocky sekä Super Game Boy -adapteri + Dr. Mario -peli. Hinnat 100,- – 350,-.
puh: 939 - 5377813 / Juha

SNES-pelit Syndicate (PAL), Clay Fighter (USA), Lost Vikings (USA) á 300,-. Mega Man X (PAL), Shadowrun á 400,-. Myös vaihto.
puh: 953 - 4524045 / Simo Tiittanen

NES + 2 ohj. + 5 peliä. h. 800,-. Vaihdan SNES Flashbackin (PAL) Axelayhin.
puh: 965 - 5143125 / Jari

SNES-pelit Asterix, Skyblazer, Dragons Lair, Equinox 150,-/kpl. tai kaikki yht. 500,-.
puh: 917 - 6185890 / Jukka

Nintendopelit Simons Quest, The Jetsons á 200, Solstice, The Flintstones, Shadowgate, Duck Tales 1 á 150,-, Super Mario Bros 1 100,-. Myös vaihto.
puh: 914 - 434792 / Mirkka

SNES (USA!) -pelit Bubsy, Mickey Mose Magical Quest, Goof Troop á 300,- tai kaikki yht. 800,-. GB + Tetris h. 350,-
puh: 931 - 3561048 / Eljas Latvala

SNES-pelit Mario World, NBA Jam, Nigel Mansell F1, NHL '95.
puh: 983 - 465920 / Heikki

SNES + 2 ohj. + 3 adapteria sekä pelit Donkey Kong Country, Zelda, NHL '94, Super Metroid, Mortal Kombat II, NBA Jam TE ja Super Mario World. H. 1950 + postikulut.
puh: 981 - 5543389 / Antti Nyman

Ostetaan

Game Boyn pelejä, hinta 50 - 200,-.
puh: 939 - 6379916 / Sampo Viitala

3DO

Myydään

Megarace, Total Eclipse á 200, Rebel Assault, Jurassic Park, Pebble Beach Golf, Gex á 250, FIFA Soccer, Road Rash á 300,-.
puh: 940 - 5485067

Super Power / Ilmoitukset, Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 Tampere

SUPER POWERIN SEURAAVASSA NUMEROSSA:

DONKEY KONG COUNTRY 2

DIDDY KONGIN UUSI SEIKKAILU! JÄTTIARVOSTELU VIIME VUODEN SUURIMMAN HITIN JATKO-OSASTA!

PELIOPPAAT

TOINEN JA VIIMEINEN OSA

SUURESTA DOOM-OPPAASTA

SEKÄ PALJON LOPETUKSIA JA

SPESIAALEJA MORTAL KOMBAT III:EEN.

SUPER DOOM

PLAYSTATIONILLE

VERISTEN PELIEN NUMERO YKSI ON TULLUT PLAYSTATIONILLE. SUPER POWER TUTKII ASIAA.

PELIVUOSI 1995

MITÄ TAPAHTUIKAAN VUONNA 1995, JA MITKÄ OLIVAT SEN PARHAAT PELIT?

Testissä myös: Sim City 2000 (Saturn), Earthworm Jim 2 (SNES & Mega), International Superstar Soccer Deluxe (SNES), WWF Wrestlemania (PlayStation) ja Killer Instinct (Game Boy). Mukana myös viimeisimmät uutiset kuumasta konsolisodasta

UUDEN VUODEN ENSIMMÄINEN SUPER POWER ILMESTYY TAMMIKUUN LOPULLA.

Uskomatonta mutta totta
Suomeen oma Beckett!
UUSI LEHTI

★ Suomalaisille
★ Suomen kielellä
★ Suomen markkinoilla

"I'm really happy, that we are now coming to Europe and it is great to start from Finland! Let's have a wonderful time with collecting cards."

Dr. James Beckett

SUOMEN BECKETT HOCKEY MONTHLY

ALANSA EHDOTON YKKÖSASIANTUNTIJA!

Maailmankuulu keräilykorttien erikoislehti Beckett tekee maihinnousun Eurooppaan. Suomen Beckett sisältää jääkiekkokorttien arvolistat, jotka laaditaan joka kuukausi yhdessä suomalaisten korttikauppiaiden kanssa.

Suomen Beckett toimitetaan Suomessa. Arvolistojen lisäksi lehti sisältää kaikkea mahdollista tietoa kiekkokorteista – uutisia, henkilöjuttuja, vinkkejä ja erikoistilastoja. Lehteä toimitetaan suomalaisin voimin, suomeksi ja nimenomaan suomalaisille.

Jos haluat tietää, minkä arvoisia korttisi todella ovat Suomen markkinoilla, tilaa Suomen Beckett.

NYT kolme numeroa vain 50 mk!

Maailman arvostetuimmat arvolistat!

Maailman arvostetuin jääkiekkokorttien keräilylehti ilmestyy joulukuusta lähtien Suomessa 10 kertaa vuodessa. Suomen Beckett kertoo Suomen korttimarkkinoista Suomen markkinoissa, Suomen kielellä, Suomalaisille.

SUOMEN BECKETTIN LISTAT SISÄLTÄVÄT:

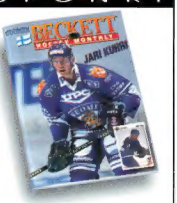
★ *Suomen ja Ruotsin sarjat Sisusta Globeniin*
★ *Muut Euroopan sarjat*
★ *NHL-sarjat Suomen markkinoiden arvoilla*
★ *Kaikki listat Suomen markkinoissa!*

semic Sport

TILAUSKUPONKI

Kyllä kiitos!

Tilaan Suomen Beckettin 3 seuraavaa numeroa tutustumishintaan 50 mk.



Tilaus jatkuu automaattisesti edullisena kestotilauksena 6 kk:n laskutusvälein (105 mk). Voin katkaista tilaukseni heti halutessani.

Puhelintilaukset (931) 2438 300
Tilatessasi puhelimitse, muista mainita tämä tarjous ja koodi **46 009**

SUKUNIMI	ETUNIMI	IKÄ
LÄHIOSOITE		PUHELIN
POSTINUMERO JA -TOIMIPAIKKA		
ALLEKIRJOITUS (alle 18-vuotiaalta holhoojan allekirjoitus)		

Hinta voimassa kotimaassa. Tietoja voidaan käyttää suoramarkkinointitarkoituksiin.

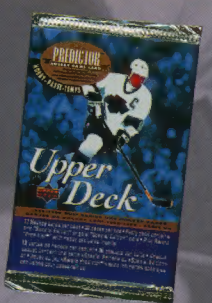
Postita jo tänään. Postimaksu on maksettu.

VASTAUS-LÄHETYS
Sopimus 33100/10
Tampere 33003

Suomen Beckett maksaa postimaksun

WAYNE'S HOT SHOT.

WAYNE'S TRADING CARDS.



Jos haluat olla paras, Sinulla on oltava oikeat välineet. Ja tässä ne ovat! Niiden nimi on Upper Deck™ 1995 NHL® Hockey Series One valmistajana The Upper Deck Company. Ainoa keräilysaria, joka saa sinut pleksin takaa suoraan kentälle. Avaa pack ja löydät perus- ja erikoiskortteja, "Special Edition" ja Freeze Frame™ insertit. Puhumattakaan Wayne Gretzky's Record Collection- korteista. Hei, löydät tällaista actioniä Upper Deck™ Series One- packistä. Joten hae oma packisi tänään ja varusta itsesi peliä varten!

SPECIAL 9-CARD "GRETZKY RECORD COLLECTION" INSERT SET.

THE UPPER DECK™ HOLOGRAM MEANS IT'S THE REAL DEAL!

UPPER D·E·C·K ™

EXCLUSIVE WAYNE GRETZKY "FREEZE FRAME™" INSERT CARD.

Upper Deck and the card/hologram combination are trademarks of the Upper Deck Company. © 1995 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the E.C. Product depicted for demonstration purposes only and subject to change without further notice. All NHL and Team logos and other marks depicted in this advertisement are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, Inc. © 1995 NHL. **Upper Deck™ "Predictor Series™" is a promotion open to US and Canadian residents only** (excluding Florida and Puerto Rico).

Made with love by

Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.

People interested in helping out in any capacity, please visit us at retromags.com.

No profit is made from these scans, nor do we offer anything available from the publishers themselves.

If you come across anyone selling releases from this site, please do not support them and do let us know.

Thank you!